K PRESENTA

GRIND SESSION • ALIEN RESURRECTION • TOCA WTC • KOUDELKA • DRAGON VALOR

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION

PLANET PLAYSTATION

www.gamearena.it GAME ARENA

100% INDIPENDENTE Anno 2 - N. 10 ottobre 2000

OLTRE 50 GIOCHI

Solo 4.900 LIRE



RAYMAN 2
LA GRANDE FUGA!

SPIDER-MAN
DAI FUMETTI ALLA PLAYSTATION

SPECIALE ECTS
GIOCHI, DELIRI E NOVITÀ DA LONDRA

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

ISSN 1127-6967

00010

Il brivido travolgente...



PERIMETRE W PARIS

PlayStation

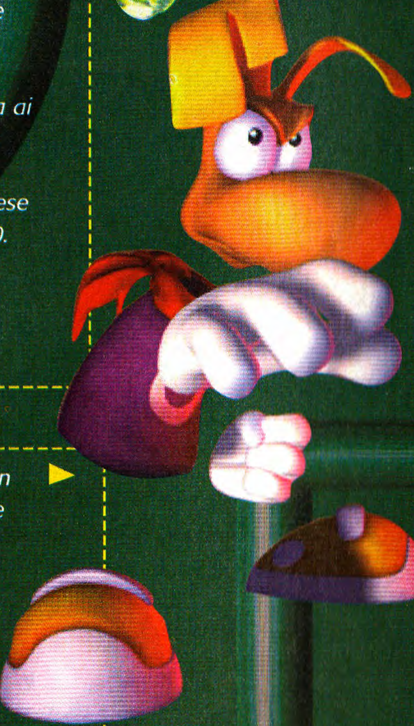


Sommario

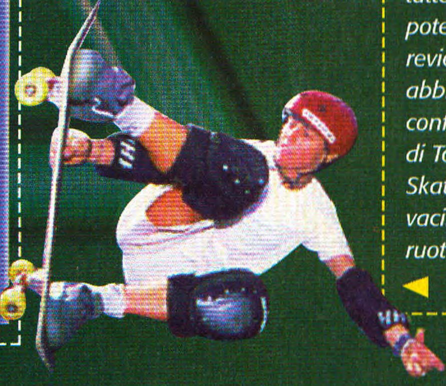
Planet PlayStation Menu



Speciale ECTS: direttamente da Londra reportage sull'ECTS, la più importante fiera europea dedicata ai videogames, con tutte le novità, le donne e le sorprese dell'inverno 2000. Per non perdere nulla del mondo videoludico che verrà.



Rayman 2: in attesa di scoprire la vera identità (scimmia o papero?) del piccolo Rayman, godetevi un platform con i fiocchi, degno rivale della serie di Crash Bandicoot e ricco di azione, trabocchetti, effetti speciali e una grafica assolutamente strabiliante.



Grind Session: a luglio, quando lo abbiamo testato per la prima volta, Grind Session aveva fatto intuire tutte le sue potenzialità. Ora, review nella Play, abbiamo avuto la conferma: il trono di Tony Hawk's Pro Skateboarding vacilla a colpi di ruote.



◄ ***Spider-Man:*** *per Planet PlayStation il gioco del mese è Spider-Man. Molto più di una conversione da fumetto, un vero e proprio action-game con tanto di tele e costume carnevalesco. E qualcuno scommette che non uscirà gioco migliore fino al lancio della PS2.*

LEGENDA

S	- su	**Q**	- quadrato
G	- giù	**C**	- cerchio
Dx	- destra	**X**	- tasto x
Sx	- sinistra	**R1**	- tasto funzione destra sopra
S1	- diagonale in alto a sinistra	**R2**	- tasto funzione destra sotto
S2	- diagonale in basso a sinistra	**L1**	- tasto funzione sinistra sopra
D1	- diagonale in alto a destra	**L2**	- tasto funzione sinistra sotto
D2	- diagonale in basso a destra	**N**	- neutro, nessun tasto premuto
T	- triangolo		

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi,Alessandro Peretti, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

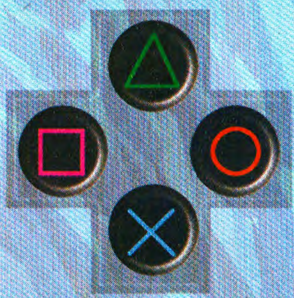
DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it
SITO INTERNET:
www.gamearena.it





Grandi novità per l'autunno/inverno che incombe. Una nuova ondata di giochi per PlayStation (tra cui Tomb Raider V, Fifa 2001, This Is Football 2, Crash Bash, Driver 2, ISS PRO 2001, Final Fantasy IX...), di cui parleremo nei prossimi mesi; l'atteso lancio del Principe Nero, la PS2, con i suoi giochi dalla grafica e gameplay rivoluzionari (Time Splitters, Run Like Hell, Fantavision...); ma soprattutto, una serie di appuntamenti da non perdere. Il primo è andato in 'linea' all'inizio di settembre, e cioé la nuova versione di www.gamearena.it, un sito che molti di voi hanno bookmarkato nei mesi scorsi e che da oggi diventa un vero e proprio portale. Con news, anteprime, recensioni, trucchi e hardware dedicati a PSX, PS2, PC e, tra poco, anche al mondo delle console (Sega, Nintendo, X-Box). Senza dimenticare la nuova proposta per l'online gaming, che consentirà a tutti di giocare ad una velocità mai vista prima su server esclusivi e dedicati. E proprio su questo numero di Planet PlayStation trovate una guida per navigare all'interno di Game Arena senza perdere nessuna delle novità che abbiamo preparato per voi.
Ma non è finita: per scoprire le sorprese di Planet PlayStation, K PC Games e Game Arena, abbiamo pensato di dare appuntamento a tutti allo SMAU di Milano, con uno stand creato per voi:

- con una lan a disposizione per giocare in rete
- con i redattori delle vostre riviste, per scambiare idee e suggerimenti
- con le pin up arena, ragazze mozzafiato che attendono solo di essere fotografate insieme a voi
- con il live show di due rockband

Vi aspettiamo. Numerosi, agguerriti e con il mouse pronto all'uso (anzi, per il 'topo' ci pensiamo noi).

PLANET PLAYSTATION

K PC GAMES

GAME ARENA

VI ASPETTANO

DAL 19 AL 23

OTTOBRE

ALLO SMAU 2000

FIERA DI MILANO

STAND C 05 -

PADIGLIONE 17/II


X TECNOLOGIES
PC and PlayStation™ accessories
Visitate lo Stand CTO
smau DUEMILA
PAD. 17 Sal. II
Play together
Dark Rumble analog/vibration function
Memory Cards
Play5 - multi adaptor
Super Mito - digital standard joypad
Roadstar - compact wheel vibration function
Ducati Corse - racing handlebar
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/f - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418
www.xtecnologies.com

NEWS

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Due pagine, questo mese, giuste giuste per presentarvi tutti i racing improbabili che usciranno entro la fine del 2000: dalle idromoto di Seadoo al driving particolare con James Bond fino ai radiocomandi di RC De Go.

RC DE GO



GENERE: Corse
CASA: Acclaim
DATA DI USCITA: imminente

Taito sta sviluppando, per conto di **Acclaim**, un secondo gioco legato al mondo dei giocattoli RC. Il primo, lo ricorderete, era a opera di **Shiny** e prevedeva una simulazione di modellini radiocomandati di elicotteri. La seconda release simula comunque modellini, ma questa volta di macchine. Esatto! Come il buon vecchio **Buggy**!! Chi di voi lo ricorda? Tanto arcade quello era, quanto simulativo questo vuole essere. Saranno presenti molti **circuiti**, il cui look colorato sembra distogliere dalla serietà del prodotto. Non mancherà un **editor** per le macchinine che non sembra, adesso, lo stato dell'arte in quanto a configurabilità e speriamo che lo arricchiscano prima della uscita, che però oggi è ben vicina.

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES





GENERE: Shooter in terza persona
CASA: Infogrames
DATA DI USCITA: Natale 2000

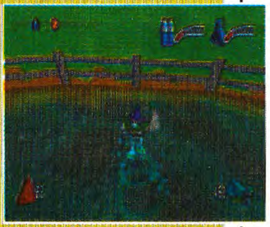
Per conto del colosso europeo del videogame, **Infogrames**, la **N-Space** sta preparando il terzo episodio della serie di Duke Nukem, dal titolo: **Land of the babes**. Inizialmente il gioco doveva chiamarsi PLANET of the babes e la cosa, qui in redazione, ci eccitava particolarmente... Perciò non aspettatevi che vi parli bene di questo prodotto... Il gioco manterrà il vincente stile Planet fatto di scurrilità e donnine discinte, di azione cafona e blastatrice eseguita con armi pompose e poderose (proprio come quelle dei redattori di Planet). L'**arsenale** è davvero completo, dal momento che si parla di quasi **20** gingilli; anche il numero di livelli è ragguardevole. La grafica è molto pulita e fluida, e mancano effetti di fogging o pop-up, anche nelle aree di gioco di grandi dimensioni.



BUZZ LIGHTYEAR STAR COMMAND

GENERE: Arcade
CASA: Activision
DATA DI USCITA: fine 2000

Il successo della pellicola di Toy Story è andato di pari passo con quello del videogame, un prodotto davvero di qualità. Per questa ragione la **Activision** ha commissionato alla **Traveller's Tale** lo sviluppo del seguito di quel gioco. Si tratta di un gioco arcade in terza persona che vede il celeberrimo, simpaticissimo (oddio, mica tanto...) **Buzz** che salta, esplora e combatte all'interno di **quattordici locazioni** completamente nuove. Per terminare le proprie azioni, Buzz potrà avvantaggiarsi di un eccezionale set di armi e gadget che gli consentiranno di superare gli ostacoli e concludere con successo le missioni che verranno di volta in volta proposte. Non mancheranno sezioni di simil-guida in cui utilizzare diversi mezzi. Se sarà carino come il Toy Story 2, sarà un successo!



MOTO RACER WORLD TOUR

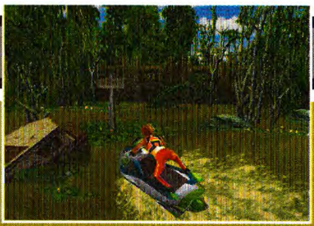
GENERE: Racing con le moto
CASA: Infogrames
DATA DI USCITA: entro la fine del 2000

La **Delphine** (che onestamente non so se sia la vecchissima casa di sviluppo delle avventure grafiche di **Future Wars e Cruise for a Corpse**) sta procedendo per far uscire, entro la fine di questo mitico 2000, questo gioco di corse con le moto. La grafica è pulita e sobria, forse un po' troppo spoglia. Le gare da **cross** sono ben spettacolari e fangose, grazie ai salti e alla guida in costante derapata. Il divertimento sembra esser garantito non solo quindi dalle acrobazie ma anche dalla **modalità a due**, che promette sfide molto accese e 'fisiche'.





SEADOO HYDROCROSS





GENERE: racing con le moto d'acqua
CASA: Vatical Entertainment
DATA DI USCITA: Novembre2000

La sconosciuta **Vicarious Entertainment** sta preparando un gioco che riprende il concetto reso famoso da **Jet Moto**: corse con moto d'acqua. Qui, però, l'accento sembra posto sulla simulazione più che sulla spettacolarità. La grafica è, come potete vedere dalle immagini, molto pulita e convincente. Altresì sarà varia, dal momento che sono promesse molte ambientazioni differenti, tutte ispirate a locazioni realmente esistenti, tra cui: **Louisiana Bayou**, **Paris Sewers**, **Loch Ness**, il **Triangolo delle Bermuda**, le calli della nostra **Venezia** e persino l'**Antartide**. Numeroso è anche il set di mezzi a disposizione del giocatore, che può scegliere tra molte classi e, nell'ambito di queste, tra diversi veicoli differenti. Sembra bellissimo; io comunque continuo a giocare con Rapid Racer, che simulava il moto ondoso e i suoi effetti sullo scafo come nessun altro ha saputo fare.

JAMES BOND 007 IMPARA A GUIDARE



GENERE: Racing con le macchine di 007
CASA Electronic Arts
DATA DI USCITA: inizio 2000

La **Eutechnyx**, team di sviluppo cui dobbiamo i brillanti **Total Drivin'** e **Le Mans 24 ore**, sta terminando un racing che più tempo passa e più sembra bello. Nel gioco (che prevede anche una nuova modalità a **due giocatori**) sarà possibile controllare tutti i mezzi che abbiamo conosciuto durante le pellicole, compresa la **BMW Z3** che l'ottimo James guida da qualche anno a questa parte... Il gioco è strutturato in missioni e per meccanica ricorda Driver e la sua completa libertà di movimento; tuttavia il Tanner del capolavoro GT si scorda gli ammennicoli di cui disporrà James nell'esercizio delle sue missioni.



Il gioco sembra bello e avvincente, speriamo che sappia dare il divertimento che, copioso, sta promettendo.

LA MUMMIA

GENERE: Arcade adventure
CASA: Konami
DATA DI USCITA: inverno 2000

Konami sta facendo sviluppare, dalla terza parte **Universal Interactive**, un gioco ispirato alla ullida pellicola *La mummia* della Paramount Pictures. Nonostante la scadente qualità, il film ha avuto un grande e immeritato successo; la trasposizione videoludica era quindi immediata e scontata. Va detto che l'ambientazione è buona (come insegna Lara Croft con il suo Tomb Raider Last Revelation, interamente ambientato in Egitto) e l'idea del film ben si presta a esser trasformata in un game per PlayStation. L'azione è in **terza persona** e permette di essere molto intensa, con la rapida alternanza di fasi di esplorazione, di combattimento (con mostri di ogni genere) e di azione platform 'alla Lara Croft'. La grafica è solo discreta, ma il sistema di controllo semplice e intuitivo dovrebbe consentire al prodotto di raggiungere il successo.



WOODY WOODPECKER RACING



GENERE: Racing fumettoso
CASA: Konami
DATA DI USCITA: Gennaio 2001

Sta per uscire un nuovo racing fumettoso che sembra richiamare, con il look colorato e il gameplay scanzonato e caciarone, il Wacky Racers che, sul Dreamcast, sta ottenendo un grande successo. Questo come quello è ispirato a un cartone animato di tanti anni fa (talmente tanti che non lo ricordo nemmeno, e sì che sono vecchio...). Ci sono diverse **modalità** tra le quali spicca un intrigante multiplayer con fino a **quattro** giocatori umani, che potranno scegliere il pilota preferito. Ogni corridore ha differenti caratteristiche, che lo distinguono dagli altri. La grafica è molto colorata e carina; le armi che, abbondanti, caratterizzeranno gli scontri, sono molte e divertenti, legate a effetti speciali realmente divertenti e spettacolari.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



GENERE: Strategia/sparatutto
CASA: Red Storm Entertainment
DATA DI USCITA: Inverno 2000

Come potrete leggere nel ricco Speciale ECTS di Pitone, arriverà su PlayStation il seguito dell'acclamato **Rainbow Six**, **Rogue Spear**. Questo gioco, nella sua versione PC, ha vinto il titolo di Gioco dell'Anno '99 secondo secondo i poll di due noti giornali specialistici americani. La versione PlayStation non beneficerà ovviamente della stessa grafica, ma conterrà tutte le missioni della versione PC, più alcune particolari feature originali per PSX. Lo sviluppo sarà affidato alla Saffire che ha già lavorato sul Rainbow Six per PlayStation.

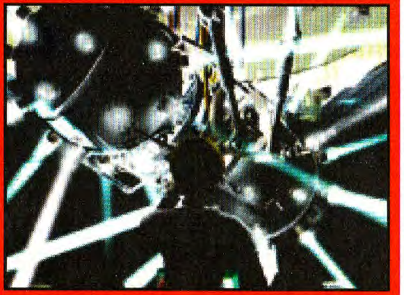
CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 20 agosto al 15 settembre 2000)

1. **Vagrant Story**



2. **Galerians**



3. **Test Drive 6**



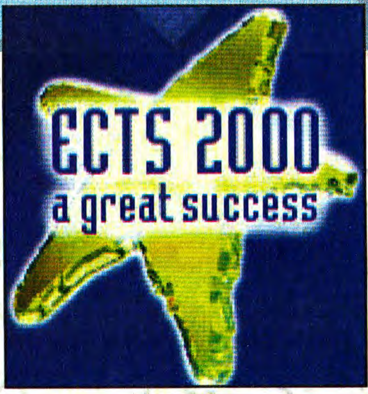
4. **Chase The Express**
5. **ISS Pro Evolution**
6. **Colin Mc Rae Rally 2**
7. **Armorines**
8. **Street Fighter EX2 Plus**
9. **Parasite Eve 2**
10. **Beatmania**
11. **Grandia**
12. **Metal Gear Solid Platinum**
13. **Sidney 2000**
14. **Front Mission 3**
15. **Crash Bandicoot 3: Warped Platinum**

Dati forniti da:
- **L'Arcobaleno Videogames, Roma**

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



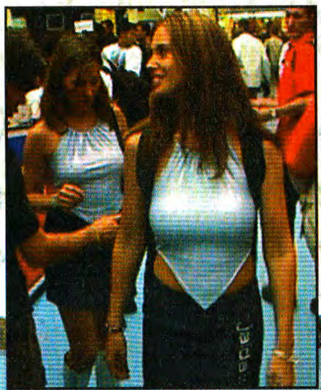
Lo so cosa state pensando: era troppo bello per essere vero. Le quattro pagine dedicate alla vostra posta, intendo. Niente panico: per questo numero avevamo tanta di quella bella roba per voi, che non ce la siamo sentiti di togliere qualcosa. Certo, Koudelka poteva stare benissimo su mezza pagina (e anche quella sarebbe stata troppo) e regalarmi spazio in più. Purtroppo però, a questo si va ad aggiungere che Milano non è l'America (con la 'e' aperta, grazie) e Londra non è Los Angeles. Quando gli americani ci si mettono, lo spettacolo lo sanno fare; gli inglesi li conosciamo: i soliti bacchettoni repressi... Mi riferisco ovviamente a tutto quello che 'fa ECTS', a esclusione dei giochi. In poche parole, le **donne**. Ma non quelle normali: quelle che si aggirano per una fiera cercando di convincerti ad andare al loro stand per mostrarti i loro prodotti. E ci riescono, diamine! "Eccomi al tuo stand, tesoro. Fammi vedere cos'hai di bello per me..." e giù schiaffoni come se piovessero. Non ho mai avuto fortuna con le donne. Nemmeno con gli uomini; infatti gli schiaffi li tiravano loro. In breve: per questo numero lo spazio delle Pitonate è ridotto e la vostra posta si è immolata, accettando di essere rimandata al mese prossimo, in favore di tutta questa mercanzia umana che vi sto per proporre in queste scellerate pagine. Prima che ve lo chiediate, non ci sono foto del sottoscritto perché: A) qualcuno le doveva pur scattare queste foto, no? B) le uniche mie foto sono una in compagnia del sosia di Mika Hakkinen e un'altra con un gatto mutante al quale sto offrendo da bere, e non mi sembra il caso di mostrarle in pubblico. La redazione di Game Arena ha deciso invece di andare un passo oltre e di pubblicarle su Internet. Grazie! Grazie di cuore! Me ne ricorderò, in futuro. Comunque, se vi interessassero quelle e altre foto della fiera, potete andare su www.gamearena.it e consultare lo 'Speciale ECTS' nella sezione 'Varia Umanità'. Grazie, e non perdete la speranza: le vostre lettere sono arrivate e avranno una risposta. Prima o poi.

COSA PORTI NELLA BORSA?



La sosia bella di **Pamela Anderson**, qui, non stava promuovendo il gioco d'azione VIP (Ubi Soft) come si potrebbe pensare. Stava invece promuovendo l'immagine della rivista **CTW**, distribuendo gadget E a destra. E a manca. Ho avuto occasione di parlarle e mi è sembrata molto preparata sull'argomento. Pensate che dopo tre giorni di Fiera era riuscita a imparare a memoria tutto quello che c'era nei sacchetti che stava distribuendo!

È LA PATATA, L'UNICO FRUTTO DELL'AMOR



Acqua e sapone. Ecco come definire la coppia di ragazze che la **Jalda** ha ingaggiato affinché distribuissero patatine ultrasalate agli avventori. La sete li avrebbe dovuti spingere verso lo stand Jalda dove avrebbero potuto avere un bicchiere di Coca Cola gratis. Qualcuno ha confuso la sete con la fame, qualcuno ha confuso le patatine con le patatone ed è stato un patatrac.

GENTE IMPORTANTE

La visione abbacinante di questi colori fluo mi ha costretto a coprirmi gli occhi durante lo scatto di questa foto. I due ingegneri ritratti nello scatto erano alla Fiera per mostrare i loro prodotti e ci sono riusciti benissimo! Quella a sinistra è la progettista della Pila Eterna, un device che permette di ricavare energia infinita combinando quattro caramelle Golia con un panettone grazie alla teoria (messa in pratica) del moto perpetuo. Quella a destra, tenetevi forte...



ALL'ATTACCO!

La straordinaria somiglianza della bionda (a sinistra) con la scomparsa, compianta, prodiga nei suoi pertugi e mai dimenticata Moana, ci ha quasi lasciato senza respiro. Poi abbiamo scoperto essere la testimonial del gioco PC **Lula: Wet Attack!**, un gioco d'azione che sfonda la barriera della terza dimensione. Ma anche della quarta, della quinta...

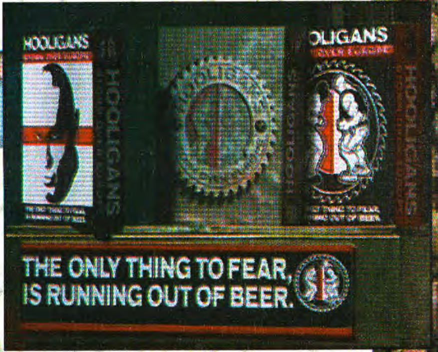


TUONO NERO



C'era anche **Afro Thunder**, il protagonista di **Ready 2 Rumble 1** e **2**, il puglie con il simbolo dello 'Smile' sui guantoni e un $%&£@ di capigliatura afro! Spettacolare: mimava alla perfezione i balletti che Afro fa nel gioco ed emetteva degli urletti alla James Brown che.... WOW! I FEEL GOOD!... ta-nana-nana-nanà!...

NO COMMENT



Mi limito a dire che si tratta di un gioco PC, uno strategico in tempo reale dove si controllano gruppi di hooligans. Quello che fanno, lo potete immaginare. Traduzione: "L'unica cosa da temere è di finire la birra". L'unica cosa seria del gioco. Non abbiamo parole.

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

SCHOOL DAZE



Oooh! E potevano mancare le **scolarette** in una panoramica del genere?! Non sia mai. I giapponesi saranno anche dei pervertiti, ma qualcosa l'hanno capito... (A volte mi spavento di me stesso). Queste simpatiche studentesse non erano giapponesi, però. Da quanto abbiamo potuto capire ascoltando i loro forbiti discorsi ("Dove ho messo il mascara? Ce l'avevo qui..." "Ma dài, tesoro, non ti ricordi? Ti è caduto nel tombino stamattina mentre ti accrocchiavi i capelli...") stavano festeggiando la loro quinta laurea, quella in fisica quantistica. Eccole che mostrano orgogliosamente il prezioso papiro.

THE JAMIROQUAI AFFAIR



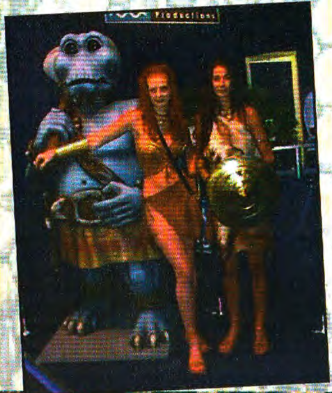
Un po' in carne, sì. Non propriamente fine, siamo d'accordo. Ma che diamine, nessuno è perfetto! Beh, la signorina che presiedeva al desco della **Codemasters** si è resa protagonista di un episodio... colorito durante il party della Sony. Ai party, si sa, c'è sempre un gruppo che suona (almeno all'estero). A quello di Londra di quest'anno (l'anno scorso c'erano i pessimi Leftfield) suonava **Jamiroquai**. Niente meno che! "Grandissima ovazione (del sottoscritto) quando sul palco si è presentato Ron Wood (che per chi non lo sapesse è uno dei chitarristi dei Rolling Stones) per una versione disco '70 di 'I Miss You' ". Sui maxischermi, le ragazze in prima fila strillavano come galline il loro amore carnale per l'artista e questa qui, inquadrata più volte, gli ha rivolto delle proposte irriferibili. Io ho letto le labiali (è stato un piacere leggere quelle 'pagine') e non mi sembra il caso di riproporvi tanta morbosità... Alla fine la signorina in questione tanto ha detto e tanto ha fatto che Tapiroqueid l'ha invitata sul palco perché ballasse una sua canzone. Ululati tra il pubblico, maschile soprattutto, quando ha mimato qualche passo di lap dance con l'asta del microfono. Oltre a essersi appropriata indebitamente del microfono più volte (quello per cantare), la squarciona ha avuto la malaugurata idea di dire che veniva da un certo paesino che non ho capito, ma tutti hanno capito benissimo e sono cominciati i BUUUUU e gli ululati. Deve essere successo qualcosa come: tutta la platea è di Ferrara e lei strilla che p di Cento. Odi campanilistici, non lo so; ma da quel momento in poi si è beccata molti più fischi che altro. Anche perché, a ben vedere, non è che ballasse poi quel gran bene... Eppure il fisico da porno ballerina ce l'aveva...





UN MESTIERE INFLAZIONATO

Queste due amazzoni sono sbucate dal nulla mentre giravo l'angolo. Ci stavo rimettendo le penne per lo spavento! Ripresomi, ho parlato con loro e ho scoperto che, vestite così, facevano il mestiere più antico del mondo, cioè le cacciatrici di dinosauri. Ecco che posano di fianco al sindaco del Belgio, intervenuto a sorpresa alla manifestazione.



IL GLACAFONE

Ed ecco il gioco che ha vinto il premio come Miglior Gioco dell'ECTS 2000 secondo la redazione delle Pitonate (io). Si tratta di **Ben Hur 2000**, un simulatore di biga ambientato nell'antica Roma. Si sale sul cocchio, si stringono le briglie e via per una corsa al Circo Massimo! Frustate i cavalli senza spossarli, tirate le briglie a destra e a sinistra per curvare e cercate di spintonare i vostri avversari. L'ideale da mettere in cameretta, di fianco al multitap.



BELLA DENTRO E FUORI

Pensierosa come una dea decaduta. Bella come il peccato. Perché il peccato è bello. O fa ingrassare, a seconda. Ho preferito non chiederle di mettersi in posa perché avrebbe sfornato uno di quei sorrisi automatici che faceva a tutti. Non mi interessava una foto standard, una cartolina che tutti potevano acquistare al prezzo di uno "Eschiùsmi, miss! Chen ai teik a pikchur?". Volevo qualcosa di unico: volevo vedere il suo vero volto. Volevo guardarle dentro. Agli occhi. No, non mi interessavano i suoi pantaloni di pelle attillati né tantomeno i suoi tacchi bugiardi.



CUORI INFRANTI

Incoronata come Reginetta delle Fiere, alias la signora degli animali feroci di foresta, la stupenda signorina in foto era la testimonial di **Erotic Island**, un'avventura per PC che minaccia da vicino il trono



(IL MIO)

di Lula. Un corpo per il peccato, una mente per gli affari, due gambe per autostrade (o due autostrade per gambe?) e un'amica (la vedete sullo sfondo) per alleviare il peso della responsabilità che la sua carica (quella di Reginetta) comporta. Brava, BRAVA!!!



SPECIALE ECTS

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Sudati, spossati, oberati, ma sempre col sorriso sulle labbra. Ecco come si dovrebbe uscire da una fiera del calibro dell'ECTS. Ed ecco come siamo usciti dall'inferno semi-dantesco dei palazzi dell'Olympia, Londra, che hanno ospitato l'ECTS di quest'anno, la versione in miniatura dell'E3 di Los Angeles. Lasciatevi guidare in questo tour che abbiamo preparato per voi.

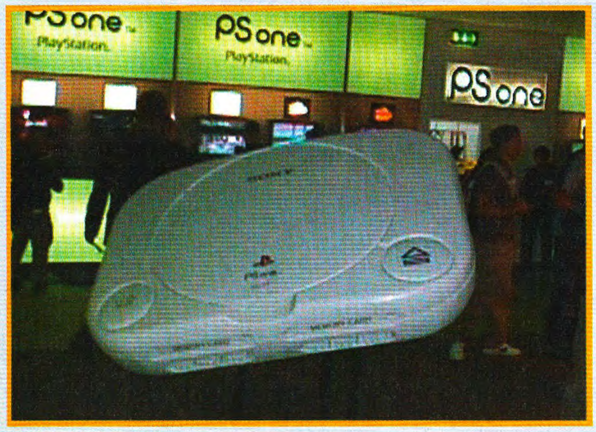
PARTENZA

L'**ECTS** si svolge in due grossi padiglioni che, distribuiti su due piani (uno a terra e una balconata), ospitano gli stand di tutte le più importanti software/hardware/whateverware house. O meglio, non le più importanti ma quelle che possono pagare il sanguinoso prezzo di affitto degli stand. Per questo motivo e per il fatto che l'E3 si è svolto poco tempo fa, le novità non sono state molte. Questo non vuol certo dire che non ci fosse nulla da vedere, anzi...



LA LUNGA STRADA VERSO PS2: PS-ONE

Il venti settembre, al prezzo di L. 249.000, troverete in vendita **PS-One**, ovvero il contentino che **Sony** ci



darà per permetterci di sopravvivere fino all'uscita di PS2. Iniziamo col dire che PS-One è compatibile con TUTTI i normali giochi PSX ed è, di fatto, una normalissima **PlayStation in miniatura**, circa un terzo delle dimensioni; questo la renderà molto più facile da trasportare da stanza a stanza, da casa a casa, da paese a paese, da universo a universo. Non so se vi è mai capitato di portare in giro la vostra PlayStation, magari a casa di un amico che non ce l'ha, magari al mare, magari in montagna. Beh, io l'ho fatto per due anni, tutti i santissimi week-end. Non è scomodissimo, ma occupa spazio (perché il trasporto deve essere effettuato in una borsa piuttosto imbottita); inoltre si rischia sempre di scordarsi qualche cosa: un cavo, un adattatore, un pad... a volte tutta la dannata console! PS-One è stata pensata per essere una figura centrale nel campo dei giochi portatili, una sorta di GameBoy Advanced ancora più avanzato. Certo così com'è non è differente dalla normale PlayStation, se non per il **colore** molto bello (un bianco panna smunto, ma di classe), per le **dimensioni**, per il fatto che usa un **cavo di alimentazione** AC da 100 V con alimentatore esterno e perché gli manca la **connessione link**. Ma nei primi mesi del 2001, dopo una travagliata odissea negli spazi, dovrebbe arrivare un **cavo** che permetterà alla PS-One di connettersi alla rete telefonica cellulare con protocollo **WAP** e scaricare così informazioni, aggiornamenti e un sacco di altra roba che, siccome è ancora tutto da vedere e da dimostrare, non possiamo confermare in questa sede. Per la cronaca: cominciate ad abituarvi alle battute sul 2001 e sulle odissee perché sarà il tormentone dei prossimi due anni. Chiuso. Il cavo sarà compatibile anche con la normale PlayStation (per fare cosa non si sa) e con la PS2 e permetterà a quest'ultima di connettersi a **Internet** per giocare in rete. Quello che la renderà ancora più portatile è un cavo di alimentazione che permetterà di connettere PS-One **all'accendisigari** della macchina. Vi vedo confusi: "Ma... dove li vediamo i giochi? Li proietta sul parabrezza?" No, miei cari ignari. Le immagini verranno proiettate su uno schermo **LCD** (Liquid Crystal Display) da quattro pollici (una decina di centimetri) che verrà messo in commercio in primavera. Fino ad allora la PS-One non servirà altro che a farvi venire l'acquolina in bocca e a farsi portare in giro con molta più classe, oltre naturalmente a promuovere i nuovi titoli in uscita in quel periodo.

Attenzione però: PS-One è anche un sintomo. È il segnale che lo **sviluppo** dei giochi per PlayStation NON SI FERMERÀ, nonostante l'arrivo di PS2.

CRASH BASH

A Natale state pronti a fare la solita scorpacciata di mele wumpa, quei simpatici frutti colorati che si mangia sempre **Crash Bandicoot** e che gli fanno fare tutti quei salti e quelle corse. Siete autorizzati a pensare che sono drogate. **Crash Bash** è un gioco che si svolge in diverse arene e che può ospitare, fin dall'inizio, quattro giocatori. Se tutti umani o un mix di human e CPU, questo è a vostra discrezione. La notizia più eclatante è che è stato sviluppato da **Eurocom** in collaborazione con Cerny Games, software house formata dai produttori dei vecchi giochi di Crash e Spyro. La competizione si articola su **sette** eventi nei



quali potrete cimentarvi con uno degli **otto** personaggi a disposizione: tutta gente conosciuta come **Crash**, **Coco**, **Dingodile**, **Tiny Tiger** e **Neo Cortex**, più un nuovo personaggio chiamato **Rilla-Roo**. Al solito, il mondo è sull'orlo della distruzione e le forze del Male e del Bene sono chiamate in causa dalle due divinità che conosciamo come **Aku Aku** e **Uka Uka**. Le competizioni sono diverse e vanno dallo scontro alla gara: la parola d'ordine è velocità, di pensiero e di azione. **Trenta** eventi in tutto per un'olimpiade deviata dove si corre, si salta, si rotea, si gira e si spara. Le modalità di gioco sono principalmente tre: **Battle**, in cui vi scontrerete in quattro, tutti contro tutti o a coppie; in **Adventure Mode** (single player o team mode) dovrete guadagnarvi trofei, gemme e cristalli (l'ho già sentita questa...). Nel **Tournament Mode** affronterete **quattro** livelli di fila contro altrettanti nemici per vedere chi guadagna più coppe.

THIS IS FOOTBALL 2

Si è visto poco di questo titolo e quel poco che si è visto non era incoraggiante. **This Is Football 2** mantiene integre le caratteristiche del primo, intese come licenza, gameplay e purtroppo anche la **grafica**. Sembra questo il principale difetto di This Is Football: per i livelli a cui siamo arrivati, è inaccettabile che dei giocatori vengano ancora riprodotti con



questa grafica sgranata e spixellata. Il gioco dovrebbe uscire il primo novembre e non sembra che ci sia spazio per grandi modifiche, specialmente quelle grafiche che sono le più lunghe a effettuarsi. Le novità ci sono, come per esempio il nuovo sistema di passaggio mutuato alla serie di Total NBA (quello chiamato **ICON Through-Ball**). La **Timewarp League** vi farà giocare con le grandi squadre degli anni '50, '60 e '70, complete di divise d'epoca. La **Kids League** è formata da **dieci** squadre 'scolastiche' che giocano in cortile all'intervallo con le porticine fatte di zaini e paletti. Non conterei troppo su questo titolo, tenendo anche conto che Winning Eleven 5 è alle porte...

C-12

Una sorpresa assai gradita questo **C-12**, misterioso gioco d'azione completo al 50% e tenuto ben nascosto fino a oggi. Sviluppato dagli studi interni di **Sony** a Cambridge (saranno tutti dei gran signori, i programmatori...), noti per i loro lavori sulla serie di Medievil, C-12 è un gioco dove si spara. E questo è bene, a priori. Poco si sa della trama se non che il gioco ha inizio subito dopo l'invasione della Terra da parte di una razza aliena. Non molto originale, ma se non altro non dovete fermarla, quest'invasione (visto che è già avvenuta) e quindi non avete colpa di quello che è successo. Ma il genere umano è sull'orlo dell'estinzione (aridàje...) e viene organizzata una resistenza su vasta scala; niente paura, perché ogni traccia di questi dissidenti viene eliminata. Ma c'è di più: tra i superstiti non si parla d'altro che di **Droning**, la terribile sorte che tocca ai catturati che consiste nella trasformazione degli esseri umani in cyborg guerrieri o schiavi. Ovviamente il mondo ha un'ultima speranza: no, non è Superman e neanche Asterix il Gallico. Si tratta del luogotenente **Vaughan** (con tutta probabilità parente di Stevie Ray) che deve vedersela con tutti i cyborg che stanno invadendo le rovine delle città terrestri. Roba da poco. Quello che mi ha impressionato di più è stata innanzitutto l'**atmosfera**: per dirla tutta, sembrava il gioco di Terminator. Il feeling apocalittico che avvolgeva la città dove mi aggiravo era ben presente, e voi sapete bene quanto conti l'atmosfera di gioco, in generale e per me in particolare. Inizialmente i cyborg non erano molti e quelli che c'erano, sbucavano silenziosi dagli angoli semidistrutti dei palazzi. Poi mi è piaciuta l'**inquadratura** che varia a seconda del posto in cui ci si trova: sono sempre stato dell'idea che la varietà della visuale rappresenti uno dei migliori metodi per rendere interessante un gioco. Per farla breve: pensate a qualcosa tipo Dino Crisis che incontra Resident Evil. Fermi! Non c'entra niente il survival horror! Io parlo di visuale. State attenti a questo titolo perché si preannuncia essere un bel giocone; noi seguiremo passo passo il suo sviluppo, fornendovi di volta in volta tutte le novità di cui riusciremo a entrare in possesso.





PREGO, VUOL BALLARE CON ME?

Carichi come muli da soma, camminando lungo gli affollati corridoi della Fiera, non è raro imbattersi in individui che si comportano in modo strano. Guardando meglio, ci si accorge che non sono ubriachi, ma stanno provando gli ultimi ritrovati della tecnica



nel campo dell'entertainment. Segno che indica uno stato ben peggiore dell'ebbrezza alcoolica! Ecco un paio di pazzi che si sfidano su dei tappeti muniti di sensori in un gioco del tutto simile a **Bust A Groove**, solo che invece di pigiare i pulsanti con le dita si usano i piedi, e il risultato sono degli sconclusionati, furiosi, comicissimi balletti.

INFOGRAMES PRONTA A TUONARE

Un colpo al cerchio e uno in piena faccia. La **Infogrames** non si è mostrata in nessuno degli stand, lasciando un buco pauroso nelle cui oscurità si agitano decine di titoli che devono ancora uscire e di cui sappiamo veramente poco. Purtroppo ne sappiamo fin troppo di Koudelka. Le uniche novità che hanno ritenuto utile farci sapere sono due. La prima è che **Alone In The Dark: The New Nightmare** slitta al 2001 e non è certo quello che volevamo sentirci dire. A compensare questo brutto colpo ci ha pensato **Ready 2 Rumble 2**



per PS2, il seguito del divertentissimo gioco **Midway** ora distribuito in Europa dalla ditta francese. Si tratta di un gioco di boxe atipico: il perfetto incrocio tra il divertimento del gioco arcade e la simulazione della boxe. **Ventun** personaggi assolutamente irresistibili, vecchi e nuovi, tra cui due celebrità: **Shaquille 'Shaq' O'Neil** e **Michael Jackson**. Proprio Mr. Guantino: l'occasione che tutti aspettavamo per dargli quello che si merita da un sacco di anni: un sacco di botte! Non scendiamo nei dettagli (un nero che vuole diventare bianco?) e concentriamoci sul vero punto di forza del gioco: il **movimento**. Così reale e fluido che non si era mai visto; d'altra parte, ancora poco abbiamo visto di cosa può fare la PS2. Michael ha il guantone destro argentato e questo la dice lunga sullo spirito del gioco. È molto più veloce degli altri giochi di boxe che ho visto, ma per questo non diventa un picchiaduro. Rimane la barra di energia che misura l'affaticamento, parametro da tenere sempre d'occhio: non è Tekken! Il **pubblico** intorno si muove indipendentemente: gente seduta, gente in piedi, gente che si sbraccia... Quello che nei giochi sportivi d'arena non si è mai visto e che, vi assicuro, rende la cosa molto più realistica. Il conteggio al dieci viene visto dalla soggettiva, leggermente mossa a indicare lo stato precario del pugile. Tenetevi forte, perché la notizia bomba è che Ready 2 Rumble 2 sarà presente al lancio della **PS2**. C'è da scommettere che sarà uno dei titoli più venduti.

I PUPAZZETTI

ECTS copre il mondo dei videogiochi (e affiliati) a 360°, quindi ci potete trovare anche le stupende action figures in plastica e vinile dei vostri eroi preferiti. Tutta la serie della **McFarlane Toys** (Spawn,



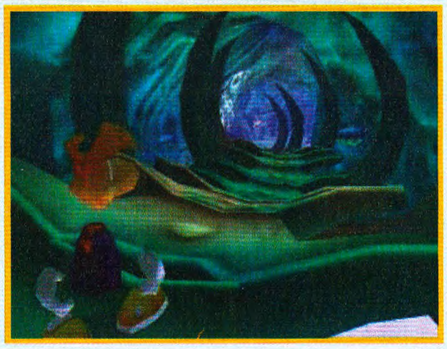


Kiss), quella di **Metal Gear Solid** e di **Matrix**. Oltre ai pupazzetti snodabili di **Mortal Kombat**. E... sì, c'erano anche quelli di **Tekken**. Come sono? Belli, belli, belli. Ma perché Howarang ha una chitarra?

UBI SOFT: PIACEVOLI SORPRESE

Le notizie dalla Ubi Soft sono tra le più confortanti: innanzitutto l'acquisizione della **Red Storm Entertainment**, la software house fondata da Tom Clancy (sì, quello/i di Rainbow Six). Questo significa l'arrivo di **Rogue Spear** (il seguito di Rainbow Six) per

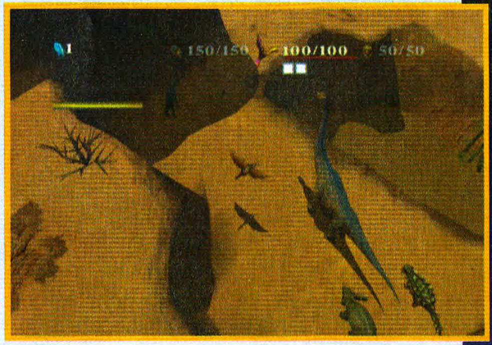




PS2; quello per PlayStation dovrebbe essere fuori prima di Natale, anche se verrà tradotto solo in inglese, francese e tedesco. L'altra notizia confortante è che saranno presenti al lancio ben cinque prodotti PS2. Della serie: fatevi sotto! Oltre **Jungle Book** con licenza Disney, un gioco tipo Bust A Groove, ci sarà l'attesissimo **F1 Racing Championship** (con licenza FIA aggiornata alla stagione '99). Fluido e con una grafica molto bella, ha il suo punto di forza nella guidabilità della macchina; split screen a due giocatori e training section inclusi nel prezzo.
Poi c'è quella che sembra una bomba destinata a scoppiare nuovamente: **Rayman Revolution**. L'unico paragone che mi viene in mente è Tonic Trouble per PC, ma voi non lo conoscete. Ci sono più personaggi rispetto all'ultimo Rayman 2 ed è più improntato sull'azione rispetto ai precedenti, ma mantiene integri i canoni dei platform tridimensionali. Sono garantite oltre **quaranta ore** di gioco e Rayman Revolution è il fiore all'occhiello degli sviluppatori interni della Ubi Soft.
C'è anche **Paperino**, platform con licenza Disney che proietta Paperino nella terza dimensione per la prima volta nella sua lunga vita. In italiano si chiamerà **Operazione Papero** e sarà disponibile sia per PlayStation che per PS2. Da segnalare che il papero, come nei fumetti e nei cartoni, subisce gli sbalzi di umore per i quale è celebre: s'inc@#&a per un niente! Niente Paperinik, purtroppo. Sberebeq!



Un altro titolo con licenza è **Disney's Dinosaur**, un gioco d'azione tridimensionale che ricalca la trama della pellicola cinematografica dalla quale, tra l'altro, attinge **tredici minuti** di sequenze filmate. Ovviamente diluiti nel gioco. Cretaceo: una meteora ha colpito la Terra e i dinosauri, in seguito allo sconvolgimento delle condizioni climatiche, sono costretti a cercare riparo in una vallata, probabilmente la Valle degli Orti. O quella dei Morti, se non siete abbastanza in gamba da farceli arrivare, visto che la strada è molto lunga. Si tratta di un gioco



d'azione e controllerete tre animali diversi: lo pteranodonte **Fila**, il lemure **Zini** e **Aladar**, l'iguanodonte. Usandoli uno per volta, potete fare in modo che si aiutino a vicenda; combinando le loro diverse abilità, dovrete riuscire a superare gli ostacoli che incontrerete lungo la strada. Burroni, crepacci, montagne, fiumi, scarrafoni, pomodori, Celentano, Rita e i pavoni! C'entra anche qualche piccolo elemento RPG, ma non troppo che poi i più piccoli mi si frustrano... Il primo gioco di ruolo con target d'età basso! **Quattordici livelli** tridimensionali veramente entusiasmanti e c'è anche un'**enciclopedia multimediale** sui dinosauri! Mi sono detto: "Bella la storia della cooperazione! Bella la grafica! Bello il nome della nuova PR... Alla faccia del target, ci gioco anch'io quando esce!" A ottobre sarà disponibile per PlayStation e a novembre per PS2, come gli altri.

UNA TEMPESTA È IN ARRIVO

Questo lo slogan scelto da **Konami** che campeggiava sotto il gigantesco schermo dove venivano proiettate sequenze video di diversi nuovi giochi (non si sa quanto 'addomesticate' graficamente). Le più gettonate sono state due: ovviamente la prima



è **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**. La seconda è **Zone of the Enders**, sparatutto tridimensionale con grossi mech alla Gundam come protagonisti. Niente di più di quanto si fosse già visto all'E3 in realtà, ma i sei minuti del video di Metal Gear Solid 2 sono SCONVOLGENTI.

KONAMI!

Imponente come il suo nome, lo stand Konami ospitava diverse chicche tra le quali **ISS Pro** per PS2 (vedo che sbavate... come mai?) di cui vi avrei veramente voluto dire qualcosa di più della bella impressione grafica. PURTROPPO c'era sempre una coda spropositata e non sono riuscito a metterci le









mani sopra. PECCATO. Beh, però c'era **ESPN Winter X-Games** (snowboard) con **sette** grandi marche di tavole, ognuna con oltre **venti** pezzi. Poi l'editor di personaggi, a cui si possono cambiare dagli occhiali agli attacchi; sulla neve rimangono le tracce e c'è una ski area (dove si prendono gli impianti) nella quale potete fare i cretini e gli esibizionisti. L'unica cosa poco simulativa è che agli impianti non c'è nessuno, non ci sono code. Come dite? Non ve ne frega niente e volevate sapere di ISS Pro? Mi volete linciare? Allora parliamo di **Silent Scope**, un gioco alla Time Crisis dove impersonate un cecchino. Si gioca in soggettiva e graficamente si poteva fare qualcosa di più, ma è divertente. Dubito sulla longevità visto che il gameplay non è un mostro di varietà, ma se dovessero mettere in commercio il device che penso io... A un gioco dove fate il cecchino, che periferica ci vedreste bene, voi? C'era anche il nuovo **International Track'n Field**, una sicurezza nel campo del multiplayer e i movimenti degli atleti più realistici che io abbia mai visto.

UN MONDO DI DISTRUZIONE

3DO, quelli di Army Men, presenta **World Destruction League**, WDL Thunder Tanks per gli amici, un gioco di combattimenti tra carri armati. In diverse arene dovrete sconfiggere i carri nemici a colpi di cannone, mitragliatrice e all'occorrenza potrete chiamare anche un bombardamento aereo. Graficamente è brillante e i diversi carri si guidano anche bene; la loro varietà è il sale del gioco. Poco c'è di più: si può distruggere praticamente tutta l'architettura dell'arena, gioco multiplayer in split screen e sigla iniziale a opera, mi sembra, di Manitoba Wild Kingdom. Disponibile a novembre per PlayStation e a marzo 2001 per PS2 (sarà un'odissea aspettarlo), ma anche se dovesse tardare, non c'è certo da strapparsi i capelli. Delmonaco questi problemi non li ha comunque.

VIRGIN E INTERPLAY: COPPIA CHE SCOTTA

Gli stand delle due software house sono due caldaie, o così mi è parso di intuire dalla temperatura. All'interno di stanze totalmente bianche (che non potrebbero essere comunque fredde, nonostante il colore) vengo introdotto a un paio di titoli nuovi per PS2 e al seguito dell'acclamato Dino Crisis per PlayStation.

In **Dino Crisis 2** c'è da notare che sono stati portati pesanti cambiamenti su tutti i fronti. Innanzitutto è cambiato radicalmente il motore di gioco, passando a **tre dimensioni reali**, come in un gioco d'azione. Che poi E' un gioco d'azione, molto più dell'altra volta. I dinosauri (ce ne sono **quindici specie** diverse, alla faccia del primo) vi attaccano anche in tre o quattro alla volta e li vedete tutti sullo schermo; l'altra volta, al massimo, erano in due! C'è molto più shooting in questa episodio; sono state introdotte alcune **sezioni a tempo** e con **visuale in soggettiva**. Un esempio è quando mi sono trovato alla postazione della mitragliatrice dietro una jeep e mentre guidava Dylan, il compagno di Regina, io sparavo. In soggettiva. E' stato RADICALMENTE eliminato il sistema di inventario e di miscelazione dei medicinali e di questo c'è da essere contenti; dopo un po' asciugava... Anche gli enigmi sono stati ridotti e semplificati, trasformando Dino Crisis 2 in un quasi-sparatutto. Uccidendo i dinosauri si guadagnano **punti** e con i punti ci si ferma ai **dispenser** per salvare e comperare armi più potenti che potete usare quasi due alla volta. La storia è da mal di testa e si basa su uno dei soliti paradossi temporali per i quali ci si trova in un futuro pieno di dinosauri del passato. O fantasmi. In arrivo a novembre (più credibilmente a Natale) sulle PlayStation di tutto il mondo.

Arriva il turno di **Stunt GP**, un gioco che ricalca le orme di Re-Volt portando su PS2 una ventata di freschezza nel mondo delle corse di automobiline radiocomandate (Remote Control). Il controllo sulla macchina è bellissimo, e ogni cambiamento che effettuerete nel negozio dove comperare parti usate si avverte durante la corsa. **Ventiquattro** piste e **sedici** macchine con diverse caratteristiche (secondo voi lo Speed Demon in cosa sarà forte?). I punti (soldi) si fanno vincendo e facendo qualche trick con la macchina, ma non troppi o troppo vari perché è una gara di macchine, non di snowboard. Se vi piace fare i numeri acrobatici, accomodatevi nelle **Stunt Challenge Arenas** dove potrete fare loop, 360° e grind a tutto andare in un half pipe. Pronto per la fine di novembre (forse ce la fa per il lancio di PS2), Stunt GP sembra dannatamene divertente.





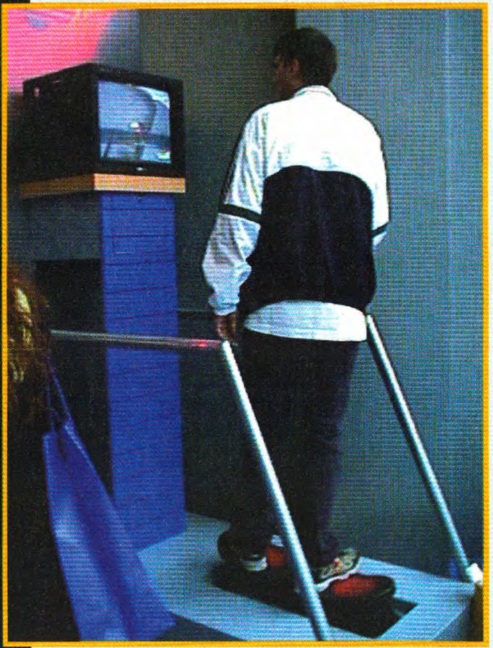
Sky Surfer è già uscito in Giappone e siccome quelli sono strani, sembra che stia andando benino. Si tratta di una simulazione di sky-surf (ma và?), cioè quello sport dove vi lanciate da un aereo con una tavola da snowboard ai piedi e un paracadute sulle spalle. Prima di aprire, fate un po' di numeri: acquistate equilibrio e una volta pronti, inserite le combo. A una certa altezza dovrete aprire ed è qui che comincerete a infilare checkpoint su checkpoint prima di atterrare, manovrando le due bretelle (destra e sinistra) con i due stick analogici, come nella realtà. Differenti condizioni climatiche e lanci notturni urbani cercando di scacciare la monotonia imperante che sembra avvolgere tutto il gioco. Presente al lancio in versione PAL, ha licenza Nitro per le tavole e la versione PAL avrà il **multiplayer** a quattro giocatori.

Incredible Crisis per PlayStation, di cui vi avevamo parlato anche in occasione dell'E3, sembra destinato a essere una realtà anche da noi dopo aver sconvolto il Giappone (ma quelli si sconvolgono già di per loro). Sviluppato da **Polygon Maniacs** e pubblicato da **Titus Games**, questo gioco mooolto giapponese racconta le disavventure di **Taneo**, padre di famiglia che cerca di tornare a casa da una

giornata di lavoro e gliene capitano di tutte. **Venticinque** mini-giochi che si incastrano in una storia (ma che potete anche giocare separatamente), tra cui un simulatore di danza identico a Bust A Groove nel quale dovete ballare per cercare di evadere dal vostro ufficio e una gioco di domande e risposte nel quale, se sbagliate, vi fanno un massaggio cardiaco di troppo. Da segnalare le ottime movenze della collega di ufficio di Taneo durante la sezione di danza. Assolutamente esilarante, in pieno stile giappo (ma che cosa prendono quelli?).

SKATING AIN'T A CRIME

Agli angoli della Fiera, oltre alle signorine che dimostrano la validità del loro hardware, ci sono anche questi piccoli gioielli che possono essere provati a piacimento. Occhio però, perché più sono strani e



più c'è coda. Che dire di un **simulatore di maracas**? Tornando allo skateboard, questa è una variante coin op di quello della **Thrustmaster** per PS2 che si completa, oltre alla tavola, con un pad attraverso il quale si imprimono i comandi per i salti. Cominciate a fare spazio in cameretta...

PRENDINE DUE!

Take 2, ne voglio due. I giochi da me personalmente selezionati per questa casa produttrice sono Smuggler's Run e Oni, entrambi della Rockstar Games, cioè quei manigoldi di Grand Theft Auto. **Smuggler's Run** è un gioco di corse offroad nel quale siete impegnati a esercitare la perigliosa arte del contrabbandiere. Un compito estremo per macchine estreme pilotate da persone estreme: attraverso le jungle colombiane e i deserti messicani, a bordo di fuoristrada corazzati o dune buggy da professionista, trasporterete la 'roba che scotta' da un punto a un altro oltre confine, cercando: A) di non farvi beccare dalla polizia; B) di trovare la giusta strada attraverso fiumi, canyon e laghi. Criminale, ma intrigante.

Oni è invece uno dei giochi più attesi dai pervertiti che mangiano manga: le avventure di **Konoko**,





poliziotta tutto pepe della Tech Crime Task Force e protagonista dell'esatto incrocio tra lo sparatutto e il picchiaduro a scorrimento articolato su tre, grandi dimensioni. Esegue delle mosse di arti marziali che alla Rockstar amano definire 'signature moves', cioè mosse che fa solo lei, coperte da marchio. In effetti mena da una parte come un fabbro ferraio e spara da un'altra come un soldato. La grafica è tipo cartone animato giapponese e corre costantemente a trenta frame al secondo. La lunga odissea che è stato (ed è tuttora) il parto di Oni avrà termine, si spera, a marzo 2001.

BOTTE DA ORBI

Virtua Ring è il passo che precede il picchiaduro in primissima persona, cioè quello dove vi scambierete VERAMENTE pugni e calci con i vostri, per così dire, amici. Si tratta di una pedana che occupa quanto un frigorifero da caserma, ma a casa non è più grande di una web-cam. Vi spiego: collegate la webcam alla PS2, la montate sul televisore e vi ci mettete di fronte. L'apparecchio registra i vostri movimenti e li trasmette al lottatore computerizzato



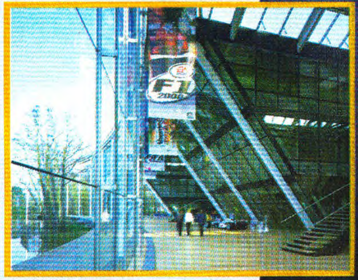
che li esegue. A dir la verità il cabinato che abbiamo visto (era grande come un cabinato nel senso di barca) non mi sembrava rispondesse troppo bene alle sollecitazioni delle marionette che lo provavano, ma tant'è. Dovere di cronaca.

ELECTRONIC ARTS SEMPRE PIÙ AVANTI

I giochi della Electronic Arts hanno (quasi) sempre stupito per completezza e perizia; a parte qualche capitombolo come 007 Tomorrow Never Dies (ma sta cercando misteriosamente di ripetersi con il nuovo 007), il nome di EA non è mai stato oscurato da nessuno.

Un'unica casa ha i migliori giochi con licenza per: basket, football, Formula 1, calcio, film e cartoni animati. E chissà cosa mi scordo. Tra le trasparenti mura dello stupendo palazzo che ospita gli uffici della EA in Inghilterra, andiamo a scoprire quali sono le novità che ci aspettano.

Sul fronte dell'azione abbiamo **X-Squad**. L'anno è il 2037 e il governo ha perso i contatti con una base segreta dopo aver ricevuto allarmanti notizie riguardo il comportamento del suo personale. La squadra che deve investigare è chiamata X-Squad ed è composta da quattro elementi che dovrete controllare contemporaneamente. **Ash**, il leader (un incrocio tra Bryan Fury di Tekken 3 e il mercenario russo di Resident Evil 3: Nemesis), deve guidare i suoi tre compagni attraverso un enorme complesso tecnologico, sfruttando le capacità di tutti per metterle a disposizione della squadra: sinergia è la parola d'ordine. C'è una stanza da ripulire? Ordinate a uno di abbattere la porta, agli altri due di coprirvi e voi buttatevi a capofitto nell'azione. Capito come funziona? Un ottimo **frame rate** provvede a rendere credibili i movimenti dei personaggi in gioco (che sono stati tutti motion-capturizzati) e la loro intelligenza artificiale è il collante che tiene insieme il gruppo. Attenzione, però: se date qualche ordine 'strano' non è escluso che qualcuno possa fare delle rimostranze! X-Squad è veloce ed emozionante e c'era sempre un sacco di gente in coda per provarlo; a un certo punto le sue immagini sono anche state proiettate su uno schermo gigante e hanno catturato l'attenzione di tutti i presenti. L'interfaccia di gioco è molto semplice, e permette di vedere cosa stanno facendo i vostri compagni e dove lo stanno facendo. Le comunicazioni tra i membri del gruppo sono la cosa più pittoresca, con immagini video e audio 'da radio' veramente d'effetto.



Sviluppato dalla **Big Ape** che si oppone all'invasione di tutti i vari WCW, WWF, NWO, PPP, QQQ, RKC, PSV, ecco **The Simpson Wrestling**. I protagonisti sono i





Simpson e non penso che ci sia bisogno di spiegare chi sono. Questo gioco era stato visto come work in progress a Los Angeles in maggio: ai tempi era pronto al 15%, mentre oggi è al 50%. Sono state implementate mosse e personaggi, ma poco è cambiato nella grafica: stile cartoon/fumetto, ma purtroppo assai imprecisa. Speriamo che l'altra metà del lavoro sia destinata a migliorare questo aspetto. I tempi che ci hanno dato parlano di un'uscita natalizia... Il divertimento è assicurato dalla presenza di tutti i personaggi che ben conoscete, compresi **Grattachecca** e **Fichetto** che si menano come due hooligan durante i caricamenti. Per diventare Campioni di Springfield dovrete battere tutti e **ventidue** gli avversari (tra cui Homer, Bart, Lisa, Marge, Krusty, Willie, Moe, Apu, Flanders, Barney e altri) in un contesto molto familiare sia dal punto visivo che da quello verbale; non sappiamo ancora se il gioco verrà tradotto in italiano e con le voci dei doppiatori originali. Nel caso dovesse essere così, ne sentiremo delle belle! Pensate che ci sono oltre **duecentoquaranta** linee di dialogo! Alcuni power up aumenteranno le capacità dei lottatori: serve velocità? Mangiate le ciambelle al cioccolato tanto care a Homer. Picchiate più forte con i birilli del bowling e impiastrate l'avversario con il chewingum. Non solo: per rendere il gioco più interessante, avrete **due barre di energia** (salute e potenza) da gestire durante gli scontri.

Knockout Kings, il miglior simulatore di pugilato su PlayStation (anche perché contrastato solo dal mediocre Victory Boxing), torna con nuovi pugili, nuove arene e nuovi colpi. Su PlayStation la versione 2000 aveva spopolato: quella per PS2 lascia di stucco! Graficamente è impressionante e dal punto di vista del gameplay offre molte opzioni, così da poter giocare sia a un altissimo livello simulativo che in modo molto arcade e semplicistico. **Lennox Lewis** è il nuovo testimonial del gioco che, sorpresa, offre anche la possibilità di boxare con pugili femmine. Non importa cosa possiate pensare di questo sport al femminile, la nobile arte ha coinvolto anche il gentil sesso e i risultati sono fenomenali. I visi dei pugili si deformano in dipendenza dei colpi subiti: potrete vedere gli occhi di chi ne prende troppe diventare neri col proseguire del gioco! Gocce di sudore e a volte di sangue che schizzano dalle teste dei pugili che potrete usare per semplici match di esibizione (killer application in multiplayer) o potrete guidare lungo una gloriosa carriera. A voi la scelta, ma anche se la boxe non vi piace, Konckout Kings 2001 su PS2 dovreste proprio vederlo. A costo di tralasciare la versione per PSX.



Gli strategici non rendono su console, questo si sa. Nonostante Red Alert su PlayStation non fosse malaccio (salvava la situazione un grandioso multiplayer in link), il grande numero di unità presenti è stato sempre troppo per il piccolo processore Sony. Con l'arrivo di PS2, questo problema è stato eliminato e sarà possibile giocare con **Kessen**, l'equivalente su console di Shogun per PC. Quello che accomuna i due giochi è l'ambientazione giapponese medievale e la grande perizia strategica che vi serve per trionfare. Kessen è un **gioco a turni**, benché a volte possiate prendere il controllo di alcune unità direttamente sul campo di battaglia.
È meglio dirlo subito: il successo di questo gioco non è certo, visto il nuovo tipo di gameplay al quale ci si deve abituare. Ma se volete uno dei giochi visivamente più spettacolari in circolazione, allora Kessen è per voi! I filmati sono qualcosa di fuori dal comune, superiori anche ad alcune cose viste su PC. L'interfaccia è molto più user friendly rispetto a quella di Shogun e permette di gestire semplicemente sia le truppe che la visuale dei grandi campi di battaglia. È emozionante vedere due file di soldati che si abbassano, caricano e sparano



con i moschetti, falcidiando il nemico che avanza; e altrettanto emozionante è vedere una fila di balestre giganti che proiettano una mortale pioggia di giavellotti sulle teste degli inermi cavalieri radunati in una radura. Giocarci non è semplice, e se cercate qualcosa d'immediato su PS2 Kessen non fa per voi. Ma se c'è qualche fanatico degli strategici (sia a turni che in tempo reale), allora ne rimarrà stregato. La colonna sonora d'effetto rende l'atmosfera di gioco in modo sublime. Da vedere e sentire, oltre che da giocare.
007 Racing è ispirato ad alcuni momenti topici della storia di James Bond, momenti nei quali è impegnato nei classici inseguimenti/fughe a bordo dei fantastici veicoli che l'MI-6 gli mette a disposizione. **Quindici missioni** da completare a bordo dei famosi bolidi come la nuova BMW, ma anche la vecchia Aston Martin DB-6, tutte ovviamente armate come un aereo da guerra. Davvero: mitragliatrici e missili non mancheranno, come pure le classiche chiazze d'olio per far scivolare gli inseguitori. Un combat racing, dunque, che però soffre dello stesso male di The World Is Not Enough: la **grafica**. Le macchine filano, certo, ma l'ambiente nel quale lo fanno è sgranato e spixellato e denota molte imperfezioni. Visto che il gioco uscirà in autunno, c'è tutto il tempo per migliorare le cose, ma l'esperienza ci insegna che raramente la grafica viene ritoccata. Ma noi speriamo, perché 007 è un mito e non ci va che il suo nome venga macchiato da piccoli problemi come questo. E speriamo che rimangano piccoli!
L'unica parola che si addice a **Madden 2001** è 'incredibile'. La versione per PSX è 'normale', segue cioè pedissequamente le sue precedenti, aggiornando i roster dei giocatori e delle squadre. Ma quella per PS2... Il football americano potrà anche non piacervi, ma quando vedrete Madden 2001 cambierete idea! Sembra di vedere una partita in televisione: le inquadrature ravvicinate sfocano i personaggi in primo piano per focalizzarsi sul protagonista dell'azione, incorniciato in mezzo alla mischia. Le azioni si susseguono rapide e veloci, offrendo diversi punti di vista, tutti assolutamente spettacolari. La grafica è spaventosa e fa presagire che quanto verrà in futuro su questa console sarà strepitoso. In Italia il football potrà anche essere uno sport di nicchia, ma Madden potrebbe portarlo in primo piano anche tra gli amanti del calcio. Vi sembra esagerato? Appena avrete la possibilità, provatelo: scommettiamo che cambierete idea?
FIFA, il gioco più popolare su PlayStation si fa in tre, occupando un ruolo di prima posizione anche su PC e su PS2. Immaginate il vostro FIFA preferito e aggiornatelo; implementate la grafica a seconda delle possibilità della piattaforma su cui gira e avrete il risultato. Il solito gioco di calcio con tutte le licenze di questo mondo e di quell'altro. A dire la verità, sembra che la grafica sia migliorata di poco su PlayStation, ma la versione PS2 è spettacolare: dovreste vedere le ombre disegnate sul campo per crederci e anche in quel caso, potreste pensare che sia un filmato vero e non un gioco. Non c'è molto da dire: FIFA lo conoscete e sapete bene che sono quattro anni che vi rifilan.. ehm, vi propongono lo stesso gioco aggiornato con le nuove squadre (sia di club che nazionali) ma senza offrire niente di più se non qualche opzione. Ma comunque è inutile sprecare parole: FIFA è ormai un'istituzione e se l'anno scorso FIFA 2000 ha venduto più di qualsiasi altro gioco PlayStation mai uscito, un motivo ci sarà. Lo vorrete lo stesso, indipendentemente da qualsiasi cosa possiate leggere qui o altrove.

ARRIVO

Stop, fine, basta, chiuso, finito, fine della fiera. Per concludere il nostro percorso, ho pensato di omaggiarvi con una foto che prova quanto ancora indietro tutti noi siamo. QUELLO LASSU' È ARRIVATO, non noi! Buonanotte.



Casa: **Activision**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Spider-Man

Planet Voto 95

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A favore
- L'Uomo Ragno!
- Fai tutte le cose che fa l'Uomo Ragno
- Stan Lee fa il narratore
- È come leggere un fumetto

Contro
- A volte il sistema di controllo fa un po' le bizze. Ma poco...
- Gli interni sono poveri d'arredamento
- La modalità Story l'avrei fatta lunga un secolo!

	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	10
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	9

Ehi, lettore! Se sei lettore, leggi qui. Scommessa: vogliamo vedere che prima dell'arrivo della PS2 non uscirà un gioco migliore di questo? Sei l'Uomo Ragno, dondoli tra i tetti di New York, fai a botte con i criminali e spari tela dai polsi. Non basta? Sei sposato con Mary Jane Watson.

Da dove comincio? **Spider-Man** è IL gioco, probabilmente l'ultimo 'grande' realizzato per PlayStation prima di passare all'agognata PS2. In verità ero tentato di assegnare il primo **96** della storia dei Planet Game, ma non sarebbe del tutto corretto nei confronti dei giochi usciti prima, quelli che hanno segnato il cammino che ha portato dalla PSX alla PS2. Riflettendoci bene, è incredibile come, data una struttura hardware fissa, gli sviluppatori siano riusciti a fare tali e tanti progressi. A un computer cambi i pezzi, ma sulla Play quello c'è e quello ti tieni. Cinque anni fa Tekken era un prodigio; alla luce di **Tekken 3**, sembra che giri su una console a 16 bit! Per non parlare dei progressi fatti dai giochi di corse (le evoluzioni dei vari Formula 1 su tutti)! E che dire di **FIFA**? E questo per quanti riguarda la grafica... Pensando al gameplay, agli albori della PlayStation, Starblade Alpha era classificato come uno sparatutto, ma rivisto con gli occhi di oggi risulta un semplice punta e clicca. Questo porta dritti al discorso che ho già avuto occasione di fare, cioè quello dell'**unione dei generi**, il vero miracolo della PS2. L'annullamento o, per meglio dire, l'espansione della classificazione dei giochi: non più la semplice avventura, ma un gioco d'azione che è esso stesso un'avventura. Lo strategico in tempo reale che diventa sparatutto in prima persona. Il gioco di corse che diventa sparatutto. Probabilmente è per questo che **Syphon Filter** e **Metal Gear Solid** hanno ricevuto il successo che meritavano. Ma sto divagando. Eravamo alla correttezza che il **95** di Spider-Man rappresenta nei confronti di chi l'ha preceduto: senza di



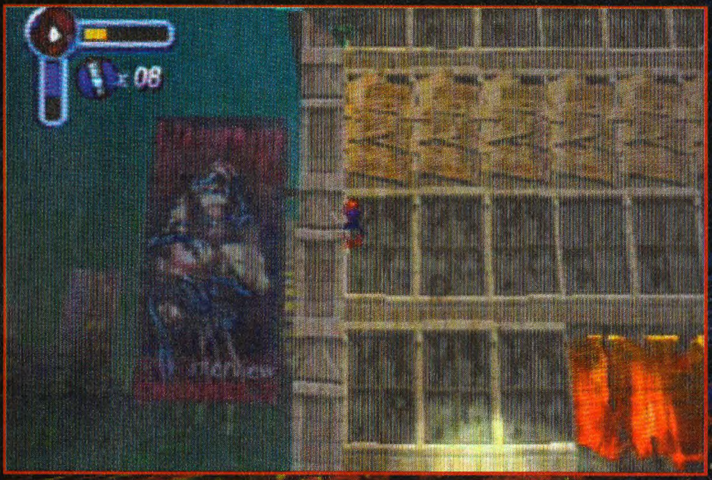
Ecco come la trasparenza interviene sul soffitto al quale siete appesi. Notate il punto bianco sul pavimento che è la vostra esatta verticale. Nel caso voleste saltare in testa ai criminali.



COSE CHE FANNO 'RAGNO': IL SENSO DI RAGNO

Tra i poteri di cui è venuto in possesso Peter Parker quando è stato morso da un ragno radioattivo, c'è anche il senso di ragno. Un pizzicorio in testa lo avverte di un pericolo incombente, così lui si mette in allerta. Sui fumetti, quando Peter avvertiva il pericolo, alcuni raggi erano disegnati attorno alla sua testa. Detto, fatto: anche questo Uomo Ragno ha i raggi intorno alla testa, ma non solo. Il pad vibra. VIBRA, capite?! E vibra proporzionalmente all'intensità del pericolo. Controindicazioni: il Senso di Ragno non funziona con Venom.





E chi c'è sul cartellone?! Esatto, lui: il migliore in quello che fa. Ma quello che fa non è piacevole: Wolverine.

loro il gioco della **Neversoft** non sarebbe qui, oggi. Un po' come per la musica: 'Stones, Beatles, Hendrix, Doors, Dylan... ALT! Non incominciamo!

BUON SANGUE NON MENTE

Neversoft, ho detto Neversoft. Quelli di **Tony Hawk's Pro Skater**; ricorderete forse l'intervista che avevo fatto con loro, pubblicata sul numero di luglio. In quell'occasione ebbi la possibilità di incontrare quelli che considero a tutt'oggi i migliori sviluppatori per PlayStation, un gradino al di sopra anche dei mitici 989 Studios (quelli di Syphon Filter). Le promesse fatte con Tony Hawk (1 e 2) non si sono rivelate vane: **Spider-Man** rappresenta un banco di prova ideale, anche se piuttosto duro, per dimostrare quanto si vale. Perché ideale? Visto cosa sono riusciti a fare con un gioco di sport (e neanche tanto di tendenza in Italia), fare un gioco d'azione offre molto più respiro, molte più possibilità di dimostrare la propria capacità d'inventiva. Se aggiungiamo che, data l'architettura hardware preimpostata di cui prima, tutto è stato fatto o quasi, di certo non si presenta una situazione facile. Ad alzare il livello di difficoltà, per dirla con i termini nostri, la licenza sull'Uomo Ragno è forse una delle più delicate che siano mai comparse su PSX. Delicate da maneggiare: sbagli e sei finito, hai chiuso.

personaggio a cui si ispira. Ci sono dei canoni che devi rispettare perché la tua licenza sia DEL TUTTO fedele alla realtà; e se non hai una licenza, ci sono lo stesso dei particolari che devono quadrare. Se fai un gioco di calcio, non basta che tu abbia i nomi dei giocatori reali e le maglie e i colori... Devi fare in modo che il Brasile sia più forte della Giamaica, che le squadre del nord, con i giocatori più alti, siano migliori nei contrasti di testa. Capite di che sto parlando, no? Ecco, secondo voi, come si fa nel caso di un fumetto? L'esempio dell'orrido **Spawn** (come me l'hanno potuto fare? Come?!..) valga per tutti: questo lo spettro a fianco della Neversoft lungo tutto il corso del loro lavoro. Quindi l'Uomo Ragno: deve avere le ragnatele ma devono essere limitate; deve dondolare da un grattacielo all'altro, ma senza volare. Deve poter camminare sui muri, sui soffitti, sulle



Web swinging! Notate la barra superiore che indica la distanza tra lo Scorpione e J. J. Jameson che dovete raggiungere in tempo.

UN FUMETTO ANIMATO O UN GAME FUMETTATO?

Qual è il target di questo gioco? Andiamo per gradi. **L'Uomo Ragno** è un fumetto e dovrebbe quindi piacere ai giovani. Ma anche i più attempati leggono i fumetti; inoltre l'Uomo Ragno (che risale agli anni '60) piace a quelli che oggi sono più vicini ai venti che ai trent'anni. I giovani d'oggi non sono più quelli di una volta... Ecco che **Spider-Man** si colloca nella fascia d'età dei giocatori più esigenti, e nonostante questo riesce ad accontentarli. Come faccio a saperlo? Spider-Man è forse il gioco che più riesce ad assomigliare al

pareti; deve menare come un tagliaboschi ucraino e deve anche aiutarsi con la tela per farlo. L'Uomo Ragno ha dei comprimari che l'hanno accompagnato per quasi mezzo secolo e che fanno parte integralmente della sua vita: **Mary Jane Watson** che da amica è diventata sua moglie (Gwen Stacy l'ha uccisa Goblin); **Felicia Hardy**, la Gatta Nera, che lo punta disperatamente anche da dopo sposato, ma lui niente. E dire che è una bella §%#@; poi **J. J. Jameson**, l'editore del Daily Bugle; la timorosa **Zia May**, il fantasma dello zio... E tutti gli altri supereroi che affollano New York: i **Fantastici Quattro**, **Devil**, il **Punitore**. E vogliamo parlare dei nemici? Cosa sarebbe l'Uomo Ragno senza **Venom** e **Carnage**? Mi si potrebbe obiettare che questi sono nemici 'nuovi' e che quelli veri erano **Mysterio**, il **Dott. Octopus**, **Rhino**... Beh, c'è tutto. Proprio tutto quello che ho detto, a esclusione della Zia e del fantasma.

UNA TELA TUTTA NUOVA

Ecco quindi alcuni dei paletti che hanno delimitato la creazione di **Spider-Man**. Ci si trova a dover fare un gioco che sia adatto per i giovani, quindi graficamente bello e divertente da giocare; che piaccia ai più grandicelli, quindi con un **gameplay** semplice e intuitivo: quelli più avanti con l'età non hanno voglia di stare lì a imparare decine e decine di combinazioni. Pigrizia mentale. E poi un gioco che segua certe regole: se è d'azione, non deve annoiare. Il gameplay deve essere il più vario possibile: si deve certamente combattere, ma un supereroe deve avere dei super-poteri, ma non devi renderlo praticamente invincibile, altrimenti il giocatore mi si annoia. E infine, devi dare una **storia**. Una storia interessante, ricca di personaggi che interagiscono tra di loro; da questo punto di vista, le storie da raccontare sono migliaia: ci sono quarant'anni di albi dai quali attingere! Occhio però: quelle storie





Una delle mosse che potete eseguire consiste nel saltare in testa ai nemici e riempirgliela di cazzotti. Bellissimo!

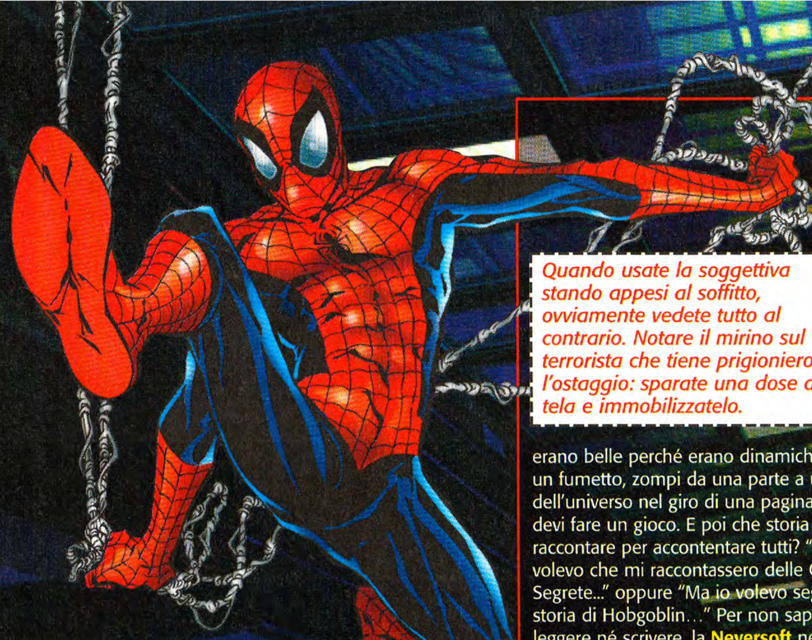
COSE CHE FANNO 'RAGNO': LA TELA

Ovviamente potrete usare la tela in alcuni dei modi con cui lo fa l'Uomo Ragno dei fumetti. Oltre a usarla come liana per passare da un grattacielo all'altro o sopra profondi crepacci o che altro, ci sono altri quattro modi non convenzionali. Il primo è puramente d'attacco: sparate delle palle di tela che danneggiano l'avversario. Consumano circa un quarto di serbatoio (potete portare al massimo dieci serbatoi con voi e le ricariche non sono troppo frequenti). Il secondo ha anch'esso intenzioni offensive: avvolgete le mani in due guantoni di ragnatela che aumenterà la potenza dei vostri colpi. Consuma poco, ma la durata dei guantoni non è molta. Il terzo metodo è puramente difensivo: al prezzo di





quasi una fiala di tela, create uno scudo attorno a voi che vi proteggerà dai colpi avversari per qualche secondo prima di esplodere. E fare anche qualche danno. Il quarto è simile all'arpione di Skorpion, quello giallo di Mortal Kombat. Sparate la tela, agganciate il nemico, tiratelo a voi e mentre arriva, preparatevi a colpirlo. Consumo minimo, effetto massimo. Poi c'è anche un quinto modo per usare la tela contro i nemici, quello classico: sparatela e imprigionateli. Per i più deboli, questo basterà per neutralizzarli; i più forti rimarranno immobilizzati per poco prima di romperla. Controindicazioni: se colpite uno imprigionato con la tela, la romperete subito.



Quando usate la soggettiva stando appesi al soffitto, ovviamente vedete tutto al contrario. Notare il mirino sul terrorista che tiene prigioniero l'ostaggio: sparate una dose di tela e immobilizzatelo.



erano belle perché erano dinamiche. Con un fumetto, zompi da una parte a un'altra dell'universo nel giro di una pagina. Qui devi fare un gioco. E poi che storia raccontare per accontentare tutti? "Uffa! Io volevo che mi raccontassero delle Guerre Segrete..." oppure "Ma io volevo seguire la storia di Hobgoblin..." Per non saper né leggere né scrivere, la **Neversoft** ne crea una originale; almeno: io non l'ho mai vista pubblicata finché ho letto l'Uomo Ragno. Se mi sbaglio, perdonatemi. Ecco che in questa storia devi farci entrare tutti i personaggi di cui prima, però non troppo, altrimenti fai un film interattivo e il giocatore mi si frustra. Fortunatamente la storia inventata ti permette di farci entrare chi ti pare. Ecco quindi che Spider-Man inizia con un pregevole filmato che racconta...

VAI CON LA TRAMA...

Il **Dottor Octopus** ha fatto ammenda ed è diventato buono. BUUM! Inizio coraggioso: vedo i puristi che insaponano le corde... Octavius Octopus ha inventato una macchina misteriosa che dovrebbe aiutare la popolazione di New York: alla presentazione c'è anche **Peter Parker**, alias il vostro Uomo Ragno. E c'è anche **Eddie Brock**, che per i più disinformati è l'ospite di Venom, il costume nero dell'Uomo Ragno che poi si è rivelato essere un simbiota di una razza aliena. Non sapevate che l'Uomo Ragno ha anche avuto un costume nero? Ma vi devo dire tutto... Beh, per farla breve: durante le **Guerre Segrete** (uno scontro tra fazioni di supereroi e di supercattivi avvenuto su un asteroide lontano nell'universo), l'Uomo Ragno rovina il costume e per ripararlo usa una tecnologia aliena. Così facendo 'attiva' questo simbionte che lo ha accompagnato per molto tempo sotto le mentite spoglie di tuta aderente (che fa impazzire gli ormoni della **Gatta Nera**). L'Uomo Ragno, una volta sulla Terra, coabita con il simbionte; ma quando scopre la sua vera natura, lo combatte e riesce a 'cacciarlo' da se stesso. Però il simbiota si impadronisce di un fotoreporter ultrapalestrato con problemi di identità, esaltando tutto il suo lato malvagio. Risultato: nasce un nuovo supernemico, **Venom**. Chiuso. La presentazione, dicevamo: durante la presentazione del suo device nella sala esposizioni, mentre sta decantando le meraviglie della tecnologia e del loro utilizzo, un misterioso aggressore stende gli uomini della sicurezza per poi rivelarsi al dottore e al pubblico: è l'**Uomo Ragno**! Tutti sono attoniti (compresi io e Peter Parker) e lui ruba il misterioso meccanismo. Nel fuggifuggi generale Venom si impossessa nuovamente di Eddie (che non può respingerlo): i 'due' fuggono, mentre una misteriosa coppia, nell'oscurità, trama contro la città di New York. Utilizzando il device di Octopus, spargono un misterioso **gas** per le strade di New York, avvolgendola in una misteriosa nebbia. Oltre a Venom, anche questo mistero del doppio Uomo Ragno diventerà uno dei task del gioco; ma quando iniziate, arriva il bello. Sarete impegnati nel risolvere un terzo caso: quello di alcuni malviventi che hanno assaltato una **banca** e preso prigionieri degli **ostaggi**. Ah, e hanno anche una **bomba**. Non c'è che dire: lo spirito dei fumetti dell'Uomo Ragno è completamente rispecchiato. Se non ci credete, provate ad andare in banca a salvare gli ostaggi: la polizia, credendovi l'autore del casino all'esposizione di Octopus, vi sparerà dietro! Inoltre, la propaganda sempre negativa del Daily Bugle e di J. J. Jameson non vi aiuteranno! Come vedete, l'intreccio della trama è piuttosto complesso e tenete presente che sarà così per tutto il gioco. E' come leggere la serie regolare dell'Uomo Ragno con una storia che prende circa cinque/sei albi: proprio come il fumetto. Incredibile!



Una sezione definibile platform: inseguiti dagli elicotteri sulla superficie di un grattacielo. Occhio ai missili!

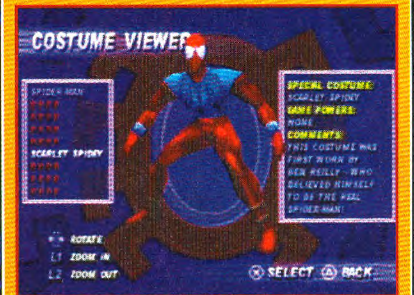
VAI CON LA GRAFICA

La **nebbia** che avvolge New York ha permesso alla Neversoft di raggiungere diversi obiettivi contemporaneamente. Avevamo detto che l'Uomo Ragno si doveva lanciare con la tela da un grattacielo all'altro, no? Ecco che lo skyline di New York è rappresentato dalle cime dei palazzi che spuntano da una bassa coltre di gas. Oltre a eliminare completamente l'oneroso lavoro grafico di dover rappresentare il traffico e i particolari sottostanti, quest'immagine corrisponde anche alla vecchia iconografia dell'Uomo Ragno. Le prime copertine, le prime storie, focalizzavano le tavole su di lui e spesso la città era rappresentata in questo modo. Fantastico! E già che parliamo di **grafica**, chiariamo subito una cosa: qualcuno si è lamentato perché sul costume dell'Uomo Ragno mancano i tratti neri che rappresentano la ragnatela. D'accordo, è così, ma si tratta di una necessità grafica, forse l'unica concessione che è stata fatta. E dato il risultato globale, di certo non rappresenta un problema. Chiuso. Ora, gli esterni sono, come detto, bellissimi a vedersi: i palazzi sono ricchi di **cartelloni** e **insegne luminose**, anche se viene spontaneo chiedersi chi li vede a quell'altezza. Ma anche questo rispecchia lo spirito fumettistico del gioco. Passerete spesso da questi tetti visto che, come detto, la storia si sviluppa in diverse direzioni e ogni volta potrete notare nuovi particolari. Anche gli interni sono realizzati in maniera pregevole, benché piuttosto spartana; ecco, se dovessi dire qualcosa di negativo sul gioco, direi che c'è **povertà d'arredamento**. Anche se quello che c'è, lo potete usare tutto come arma! Ma dicevamo degli interni: durante le vostre camminate da ragno è ovvio che tra Spidey e la visuale in terza persona si frappongano dei muri, dei soffitti. Come realizzare questo graficamente, compatibilmente con l'inquadratura del gioco? Semplice: con la **trasparenza**. **Spider-Man** è realmente tridimensionale come pochi giochi prima di lui, e ogni

DRESSED TO KILL



Proseguendo nel gioco, con un criterio che ancora mi è oscuro, sbloccherete diverse feature. Man mano che incontrerete i diversi personaggi, questi si renderanno disponibili nella sezione Characters, come pure i filmati di intermezzo che potrete rivedere nella sezione Movie Viewer. Sparsi nei vari livelli troverete diversi fumetti che potrete raccogliere per completare la vostra collezione e, sorpresa delle sorprese, avrete accesso a nuovi costumi per il vostro stupefacente Uomo Ragno. Il primo di quelli nascosti è quello mostrato nell'immagine, originariamente indossato da Ben Reilly che pensava di essere il vero Uomo Ragno. Alcuni di questi costumi hanno anche poteri particolari che sperimenterete nel corso del gioco.



Pubblicità e Progresso. Questo è uno dei cartelloni che troverete sui tetti di New York. Non male vero?



volta che un ostacolo si frapporrà tra voi e la telecamera diventerà trasparente, compreso l'Uomo Ragno stesso quando si trova nei famosi 'angoli ciechi' che tanto hanno tormentato i primi Tomb Raider. Questo ci porta direttamente a parlare dell'**inquadratura**, che è in terza persona ma non da dietro le spalle; perlomeno non sempre. Di norma è si posizionata dietro di voi, un po' più lontano rispetto alla media dei giochi, ma compiendo alcuni movimenti, potreste trovarvi inquadrati anche di fronte. Certo, questo limiterà il vostro campo visivo, ma appena vi fermate la telecamera riprende l'angolatura di default con un minimo di voluto ritardo. Questo particolare rende il gioco alquanto vario dal punto di vista puramente visivo, cancellando il problema della monotonia subconscia che alcuni giochi (anche famosi) instillano nel giocatore. Ma siccome non è una cosa che si percepisce di primo acchito (ecco perché subconscia), il gioco non sa di essere affetto da questa malattia. Ma lasciamo le diagnosi ai dottori e torniamo all'Uomo Ragno.

CHE FATICA COMBATTERE IL CRIMINE!

Le diverse **angolature di ripresa** si manifestano anche in altri frangenti, che poi rappresentano quel famoso momento in cui i generi si incrociano di cui parlavo in apertura. Alcuni dei livelli che dovrete affrontare sono dei platform impuri, ovvero sezioni di gioco a tempo o generalmente brevi ambientate nel contesto di gioco generale. Che ne dite di un inseguimento sulla superficie di un grattacielo? Avete presente quando Liquid Snake vi sparava dall'elicottero e voi dovevate scendere con la corda senza farvi prendere ed evitando i getti di vapore? Ecco, immaginate di essere appiccicati al muro di un grattacielo (siete l'Uomo Ragno...) e di dover raggiungerne la cima evitando i missili e i proiettili degli elicotteri. Avete l'immagine? Non solo, ma visto che siete l'Uomo Ragno, dovrete anche sfuggire agli elicotteri di prima saltando da una tela all'altra mentre questi vi rincorrono. Piccole sezioni senza sosta: la difficoltà aumenta via via, e quando morite ricominciate il livello da capo. Io questo lo chiamo **platform**. Giusto per parlare di varietà: oltre a lanciarvi da un palazzo all'altro e a evitare missili, sarete anche protagonisti di una emozionante **caccia all'uomo**. Venom vi si affiancherà mentre saltate allegramente da un palazzo all'altro e vi obbligherà a rincorrerlo per i tetti di Manhattan: un '**distanziometro**' misurerà la vostra lontananza da lui, e quando lo perdete ricominciate da capo. Tra l'altro, questa corsa è inframezzata da una divertente cutscene nella quale entrate da una facciata di un grattacielo e uscite dall'altra: quello che sta in mezzo, è testimoniato dal traballare dello schermo e dalle voci e dai rumori che provengono dall'interno: OUCH! BANG! AHI! NONONO! BUM! E così via... Come l'Uomo Ragno dei fumetti combatte i supernemici, quello dei videogiochi combatte i **boss di fine livello** e, come vuole il fumetto, pochi sono gli scontri che si risolvono in una sola tornata. Questo permette di farvi scontrare con uno stesso boss, magari non il più forte, più di una volta, generando quella sensazione di continuità che: A) fa aderire ulteriormente il gioco al fumetto; B) fa assomigliare la struttura di Spider-Man a quella di Silent Bomber.

MA IL RAGNO, CHE VERSO FA: RAGNA?

Qualcosa ancora prima di chiudere: l'**audio**. A cura del mitico **Tommy Tallarico**, ormai un mito nell'ambito del sonoro dei videogiochi (ricordiamo **Wild 9**, **V-Rally 2** e **007-Tomorrow Never Dies** di cui l'audio era l'unica parte buona), provandolo su un sistema home theatre ho constatato come le minacce di Rhino provenissero da diversi punti del sistema, a seconda della sua posizione sullo schermo. Inoltre, va segnalato che quanto detto in sede di preview è confermato: il narratore del gioco, quella che sarebbe la voce dei piccoli box nei quali leggete "Intanto..." o "Nel frattempo...", è proprio quella di **Stan 'The Man' Lee**. Ossia, il creatore dell'Uomo Ragno! "Ahiai, ragazzi! Il nostro Ragno è in difficoltà. La Gatta è fuori gioco e Rhino sempre molto arrabbiato: brutto quarto d'ora per Spidey!" Cose così. E c'è di più: siccome l'Uomo Ragno è uno spiritosone e durante tutti gli scontri continua a parlare e a fare battute (lui è uno di quelli che la vita la prende così...), anche nel gioco sentirete i suoi sarcastici **commenti** su ogni botta che riesce a dare. Direi azzeccatissimo! Ma più che questo, volevo dirvi come sia stato un piacere scoprire che la **musica** che apre il gioco e che ne accompagna alcune sezioni sia proprio quella che uno si aspetta, cioè l'unico riferimento audio che possiamo avere nel caso di un fumetto: la canzoncina dei cartoni animati. Ma sì, quella che faceva: "Spider-Man, Spider-Man! Traccu-Traccu, Spider-Man!..."

COME SI RENDE LONGEVO UN GIOCO D'AZIONE?

Un gioco d'azione come Syphon Filter 2, per bello che possa essere, deve avere qualcosa che ti spinga a rigiocarlo. Difficilmente ti rifai tutto da capo più di un paio di volte: in Metal Gear Solid c'era la questione dei diversi finali e in Syphon Filter 2 i personaggi e le arene deathmatch da sbloccare. In Spider-Man esiste una modalità chiamata Training che vi permette di fare tutto quello che di fico avete fatto nel gioco senza necessariamente dovervi rigiocare tutto dall'inizio. Questa modalità permette di accedere a diversi tipi di contest, molto simili a quelli di un picchiaduro o di un racing game. Piccole prove che fanno grande il gioco: in Time Attack decidete il tipo di nemici che dovrete sconfiggere e avete un determinato limite di tempo nel quale abbatterne il più possibile. Le diverse tipologie di nemici si sbloccano proseguendo nel gioco. In Speed Training avete un tot di tempo per raggiungere un certo luogo e ci sono tre arene diverse per farlo. In Survival Mode dovete resistere a quanti più attacchi potete con la sola energia che avete dall'inizio. Target Practice metterà alla prova la vostra abilità nel colpire i nemici con le vostre armi e in Item Collection dovrete raccogliere quanti più oggetti possibile sparsi per l'arena di gioco. Ecco come si rende longevo un gioco d'azione.





Nella modalità Shooting del training dovrete sparare alle sagome che compaiono all'improvviso. E indovinate chi c'è su queste sagome? Al momento vedete Electro e il Dottor Strange. Lo so che è un buono, ma anch'io gli sparerei.

Con una buona dose di tela potrete immobilizzare i nemici. Come colpirli, ora, dipende solo da voi. Sappiate che, se non li neutralizza subito la tela, colpendoli la romperete.





Casa: **SCEE**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-8**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni), Multi-tap**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Grind Session

Planet Voto
90

A favore
- Buona aderenza allo spirito dello skateboard
- Alcune interessanti innovazioni come le Tech Lines e il sistema di punteggio
- Ottima colonna sonora
- Buona animazione degli skater (tutti PRO realmente esistenti)

Contro
- Grafica molto sotto la media
- Diverse imprecisioni grafiche ai limiti del bug
- Può tentare di gareggiare con il primo **Tony Hawk's**, ma tra poco c'è il secondo e lì non ci sarà storia…

Voce	Voto (1-10)
Grafica	6
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	7

Grind Session ha coraggio. Un Don Chisciotte che si mette a lottare contro i mulini a vento di Tony Hawk's Skateboarding 1 e 2. E sapete una cosa? La lotta è meno impari di quello che si possa pensare. Un 'Bravi!' alla Shaba Games.

Sicché voi vorreste sapere se **Grind Session** è un degno concorrente di **Tony Hawk's Skateboarding**. O magari non lo volete sapere; volete soltanto sapere se è un belgioco o no. Purtroppo, però, da noi in Italia, come ho avuto occasione di ripetere più volte, non c'è posto per due giochi di skateboard. È già tanto che uno l'abbia fatta franca (**Tony Hawk**) e ci sono voluti i ragazzi della **Neversoft** al loro meglio per sfornare un capolavoro (indipendentemente dal tipo di gioco) che facesse breccia anche da noi, dove il top è passeggiare in rollerblade sulle piste ciclabili. A causa di questo il confronto con Tony Hawk è più che spontaneo: è necessario. Senza contare che il gioco **Activision** è e rimane una pietra miliare con cui tutti i giochi sportivi devono fare i conti, siano essi incentrati sullo skateboard, sulle BMX o sullo snowboard. Grind Session fa parte di quella serie di giochi che sono destinati a dare una spinta ulteriore alla PlayStation prima che l'uscita della PS2 determini un (momentaneo) calo di interesse nei suoi confronti. Come dire: "Sta uscendo PS2 e tutti la vorrete, tutti giocherete solo con quella, ma non scordatevi da dove venite e non scordatevi che se non ce l'avete, di giochi buoni per la PlayStation ne fanno ancora". Prendete come esempio **Spider-Man** o **X-Men Mutant Academy**; oppure l'originale **Hogs of War** e il complesso **Vagrant Story**. Tutti giochi che sono già esplosi o sono destinati a farlo nel giro di poco tempo; tutti comunque con una grossa spada di Damocle sulla testa che cadrà impietosa su di loro il 24 novembre.



La regia dei replay non manca mai di catturare i momenti topici della vostra performance. Ecco il principio di un backflip.

UNA LOTTA ALL'ULTIMA TAVOLA

Grind Session è sviluppato dalla **Shaba Games** e pubblicato dalla stessa **Sony**; è ovvio, quindi, che beneficerà di una grande campagna di marketing, la stessa che ha portato alla celebrità personaggi come **Crash** e **Spyro** (quest'ultimo io lo darei in pasto al Rancor…). Non stupitevi, quindi, se comincerete a vedere tavole da skateboard e campagne stampa milionarie su giornali e manifesti: non c'è stata un'inversione di tendenza, in Italia non siamo diventati più cool. È solo che alla Sony pensano di avere un outsider (un gioco di tendenza ma che non fa tendenza) con il quale vivacizzare l'immagine tutta pupazzetti che la caratterizza dall'alba dei tempi (circa cinque anni fa). Pensano perché, sia chiaro, Grind Session NON È superiore a Tony Hawk's; si approssima a essergli vicino. Certo, dopo Tony Hawk's è il miglior gioco di skateboard su PlayStation: **Street Skater 2** e **Thrasher** non sono all'altezza. Ma come si usa dire in questi casi, chi arriva secondo è il primo dei perdenti.

MUSICA DA SALTO

Non lasciate però che le mie parole vi confondano: ho detto che **Grind Session** è un buon gioco ed è così. Ha qualche pecca grafica, d'accordo; non ha la stessa 'street credibility' di **Tony Hawk's**, ma riesce a essere fedele a una certa filosofia di strada. La colonna sonora non ha nulla da invidiare né a Tony Hawk's, né a **X Games Pro Boarders**, né a **Big Air**… a nessuno. I **Black Flag**, gloriosa band epigona dell'american punk, ai

L'IMPORTANTE È L'EQUILIBRIO

L'equilibrio è tutto. Se durante una normale sessione di gioco non percepite gli sforzi che il vostro skater sta facendo per rimanere in piedi, ci penserà il Balance Meter a ricordarvelo. Si tratta di una barra che compare sopra lo skater ogni qualvolta questo si avventura in un grind. Se avete sottomano il numero di Planet con la recensione di Tony Hawk's, andate a rileggervi il significato di grind. Non ce l'avete? Non ne avete voglia? OK, ve lo ricordo io: dicesi 'grind' ogni manovra dove gli attacchi delle ruote (tracks) o la tavola sono a contatto con una superficie, generalmente uno spigolo. Scivolandovi sopra, l'attrito causa un mare di scintille, la rovina della tavola e degli attacchi e un fastidiosissimo rumore. Questo è un grind e si può fare sugli spigoli, ma anche sui corrimano e sulle rotaie: basta incanalarsi. Una volta iniziata la manovra, dicevamo, compare il Balance Meter in cui un piccolo cursore bianco indica da che parte pendete; piccoli tocchi al pad direzionale dalla parte opposta dovrebbero riportarvi in una situazione di equilibrio, benché precario. Ricordatevi che se siete Posseduti (ahaha!…) le manovre di grind avranno più possibilità di successo.





La visuale dal punto di vista dello skater vi costringe a fermarvi mentre il tempo continua a scorrere: rapidi nell'individuare le traiettorie che vi interessano!

tempi capitanata da Henry Rollins (quello della Rollins Band), offre la sua "Rise Above", un inno. Ma ce n'è per tutti i gusti: "Genius RZA" dei **Wu Tang Clan** con il rap hip/hop smaccatamente street; e poi ci sono anche gli **Zen Guerrilla**. Vi starete domandando chi sono: effettivamente pensavo di conoscerli solo io, ma la loro presenza sul gioco mi fa pensare che sono più famosi di quello che pensassi. E dire che solo l'anno scorso hanno suonato insieme agli **Hydromatics** e ai grandissimi **Hellacopters** in un piccolo locale milanese… Bah, ha poca importanza: io c'ero e mi sono divertito. Mi sono anche intrattenuto al bar col cantante. Ma non divaghiamo: si sta parlando di skateboard, giusto? E allora vediamo quanto skateboard Grind Session riesce a portare sulle nostre PlayStation!



I frame d'animazione degli skater sono soddisfacenti e le movenze risultano credibili, cosa importantissima in questo tipo di giochi. In primo piano, una tech line di livello difficile.

LINEE TECNICHE



Una delle novità più interessanti apportate da Grind Session al mondo dei giochi di skateboard sono proprio le Tech Lines, le Linee Tecniche. Si tratta di traiettorie prefissate che dovete seguire per guadagnare tempo bonus. Si dividono in tre categorie: Blu (facili), Gialle (medie) e Rosse (difficili). La difficoltà progressiva è dovuta alla loro lunghezza e al loro tragitto: più sono difficili, più sono lunghe e complesse. Quella gialla, che vedete in foto, prevede che grindiate tutto il vert che vedete sullo sfondo passando per il punto 1; poi dovete saltare e agganciare al volo il corrimano e percorrerlo fino al punto 2. Se riuscirete a completare la manovra senza cadere, guadagnerete venti secondi bonus nei quali poter eseguire altri trick e fare più punti. Completando tutte le linee tecniche di un percorso, sbloccherete nuove tavole e guadagnerete più punti/rispetto.



Un bel chiaro di luna sui tetti di Atlanta. Questo è un livello chiaramente arcade: partite dai tetti più alti e potrete anche atterrare in piedi al pian terreno!



Costui è Pigpen. Zavurdo mica male, eh? L'immagine testimonia quanto la grafica sia deprecabile, specialmente se si guarda 'l'altro' gioco di skateboard. Ci siamo capiti, no?



Ogni skater ha la propria biografia inserita nel gioco. Questa è quella di Pigpen, la pecora nera dei PRO di Grind Session.

AGGIUNGI UN TRICK CON LA TAVOLA

Altra feature interessante di Grind Session è il sistema di progressione, per il quale non avrete subito a disposizione tutte le mosse del vostro repertorio, ma dovrete guadagnarvele segnando i Punti Pro nelle varie competizioni. Alla fine dello stage, se siete stati bravi, vi viene mostrata una lista di trick dalla quale scegliere: decidete quale volete inserire nel vostro repertorio e il gioco è fatto. Tenete presente che ci sono tre tipi diversi di trick: aerei, terreni e da salto. Del primo tipo fanno parte tutti quei trick che si eseguono in aria come le prese, le rotazioni e le combinazioni di questi due tipi. Si realizzano premendo il tasto Cerchio in combinazione con i tasti direzionali. I trick terreni (ma in inglese suona meglio: ground trick) sono quelli che comprendono i grind (le scivolate) e le manovre acrobatiche come il Manual, l'impennata della tavola in movimento sul terreno. Il metodo di esecuzione è lo stesso dei trick aerei, ma si usa il tasto Triangolo. Il terzo tipo sono i trick da salto, cioè piccole acrobazie che potete fare anche mentre state correndo normalmente o mentre vi accingete a fare un grosso salto: si parla di rotazioni della tavola sotto i vostri piedi e di altre raffinatezze che possono essere eseguite sempre con i tasti direzionali e il pulsante Quadrato.





RIDE FOR A LIVING



Willy Santos
Età: 24 anni
Provenienza: Olongopo, Filippine. Ora vive a San Diego
Note: abilissimo nella specialità 'Street'



John Cardiel
Età: 26 anni
Provenienza: California, ma ora vive a Sacramento
Note: atleta all-round, abile cioè in tutte le specialità. Non solo: è anche un PRO dello snowboard, altro sport in cui 'se la cava'.



Daewon Song
Età: 24 anni
Provenienza: Seoul, ora vive a Los Angeles
Note: Daewon Song è un istruttore, insieme a Rodney Mullin, ed è specializzato nelle figure aeree.



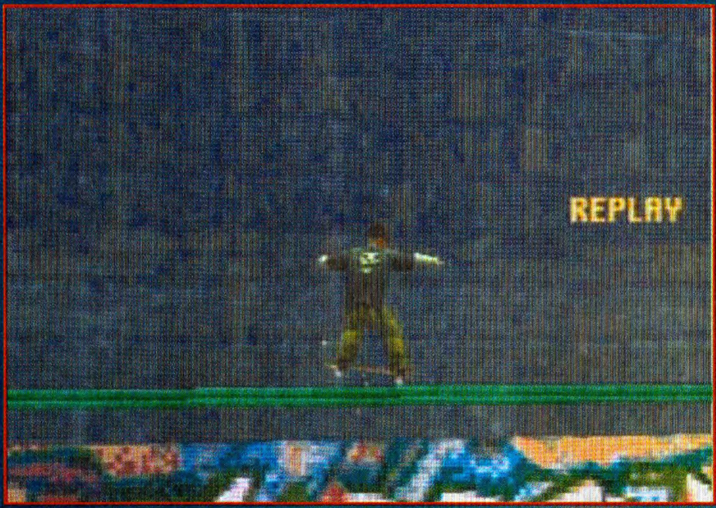
Cara-Beth Burnside
Età: non pervenuta
Provenienza: Bellflower, California. Ora vive a Lake Tahoe, California
Note: la numero uno dello skate-board femminile e campionessa olimpionica di snowboard.



Ed Templeton
Età: 25 anni
Provenienza: Orange County, California. Attualmente vive a Huntington Beach
Note: è un'artista. Dipinge le sue opere d'arte sulla sua tavola da skate-board.



Pig Pen
Età: 26 anni
Provenienza: nato a Salem, ora vive a Portland, Oregon. Il suo vero nome è Stephen Spear, e di lui non si sa molto altro.



Il replay offre angolature di ripresa sempre diverse ed emozionanti. Voi non lo potete sapere, ma il mio uomo sta grindando quella sbarra a molti metri d'altezza.

MODALITÀ SU RUOTE

Ci sono quattro differenti modalità di gioco: **Torneo**, **Open Skate**, **Resistenza** e **Allenamento**. L'Open Skate e l'Allenamento si assomigliano molto, e l'unica differenza è che per fare open skate in tutti i livelli dovete sbloccarli in modalità **Torneo**. Prima di analizzarla, vi rimando al box 'Mettete alla prova il vostro pad' per conoscere i dettagli della specialità Resistenza. Il Torneo, dicevamo. Questo si articola su **dieci livelli**, ognuno dei quali deve essere sbloccato guadagnando **Punti Rispetto**, aspetto descritto anch'esso nel box apposito. Ogni stage ha diversi parametri di completamento misurati in decimi; non tutti devono però essere completati in una stessa tornata: il gioco memorizzerà il risultato migliore e potrete tornare a correre in quel livello per terminare gli obiettivi lasciati in sospeso.
La meccanica, come vedete, è più o meno la stessa di Tony Hawk's e scoprirete che questo non è l'unico punto di contatto che i due giochi hanno. In sede di preview vi avevo parlato dello skate park di **Burnside** a Portland, Oregon: ebbene, ribadisco il concetto che questo parco è presente in tutti e due i giochi e risulta essere il perfetto metro di misura per constatare come Tony Hawk's sia **graficamente superiore** a Grind Session. Ma parlando di punti comuni, è bene segnalare che anche le **videocassette** sono state riprese come Bonus in Grind Session, il che farà gridare "Al plagio!" i fanatici di Tony Hawk. Ma **Grind Session** va oltre, forse per superare la linea della becera scopiazzatura: ci mette anche il **servizio fotografico**! Esatto: superando un certo ammontare di punti nei vari livelli (la cifra aumenta con l'aumentare della difficoltà dello stage), potrete avere accesso a una sessione fotografica. Siete in un **bowl**, una piscina (vuota) tonda e avete venti secondi per fare un tot di punti in un unico **trick**. Un salto, una vita: se raggiungete il punteggio stabilito, una macchina fotografica immortalerà il momento. Per farlo è praticamente obbligatorio eseguire una combo, concatenare cioè diversi tipi di salti in un unico, grande trick. Non è facile, ma avete tentativi illimitati e potete accedere a questa sezione ogni volta che volete, una volta sbloccata. Il mio suggerimento è quello di guadagnare molti trick prima di provarci.

È LA DURA LEGGE DELLO SKATE...

Esatto: i **trick** si guadagnano. Come avrete potuto leggere dai box appositi, inizialmente avete solo qualche acrobazia a disposizione. Col procedere del gioco e l'aumentare del vostro punteggio, guadagnerete la possibilità di scegliere nuovi e più performanti trick. Questo sistema è senz'altro un buon antidoto contro l'invecchiamento precoce che colpisce molti dei nuovi giochi in circolazione, ma ancora di più lo sono i **segreti dei PRO** che dovrete scoprire, utilizzando il loro simulacro virtuale per eseguire le vostre nefandezze stradali.
Parliamo quindi di PRO, di professionisti, di ragazzi che si guadagnano da vivere facendo skate. Una piccola provocazione: questi giovini vengono pagati per fare ciò che gli piace di più, skateboard. Anche i musicisti, quelli VERI, vengono pagati per fare quello che gli piace di più, per fare ciò che viene loro naturale. A pensarci bene, pagano anche quelli che si spacciano per musicisti... Ma non voglio entrare in polemica musicale! Torniamo allo sport: lo **skateboard** è uno sport, quindi i ragazzi sono degli atleti. Ma anche il calcio, per quanto riluttante io possa essere nell'ammetterlo, è uno sport. Da signorine. Ma questo è solo un mio parere. Il fatto è che non capisco come mai i calciatori, in particolar modo quelli italiani, vengano pagati miliardi e sono sempre a terra. Questi ragazzi, anche loro sono sempre a terra, ma i soldi che vedono sono un pochino meno. Non troppo, ma meno. Solo che quando questi vanno a terra, ci vanno sul serio; le signorine col pallone tondo sono a terra un numero di volte proporzionale alle cifre che prendono. E quasi sempre per elemosinare un rigore, una punizioncina... Ma per piacere! Vogliamo fare polemica? OK, parliamo dell'hockey su ghiaccio! Parliamo del football americano! D'accordo, d'accordo, si stava parlando di videogiochi...

L'IMPORTANZA DI AVERE L'EDITOR...

Grind Session fa della **varietà** uno dei suoi punti di forza. Cercate di capire che ogni livello può e deve essere giocato più e più volte per definirsi completato. Non solo, ma dovete moltiplicare questo numero di volte per il numero di skater a disposizione. Infatti, per sbloccare tutte le feature e tutti i bonus dovrete giocare con tutti gli skater pro che sono **sei**. A questo dovete aggiungere che potete creare uno skater ex novo con l'**editor**, a dir la verità piuttosto povero: **quattro skin**, due femminili e due uomali. Un po' pochine, se si pensa poi che tra poco uscirà **Tony Hawk's Skateboarding 2** che avrà un editor di personaggi dove potrete

METTETE ALLA PROVA IL VOSTRO PAD

Una sezione di gioco molto divertente e altrettanto utile è quella chiamata Resistenza. Dovrete eseguire i trick indicati dal computer in un ristretto lasso di tempo: la manovra viene mostrata in alto sullo schermo (fortunatamente sono visualizzati anche i tasti da premere) e voi dovrete eseguirla perché compaia quella dopo. Nei primi livelli ci sono dieci manovre da eseguire, tutte piuttosto facili; proseguendo, però, i trick diventeranno quindici, sempre più difficili, complessi e articolati. Questa competizione sbloccherà alcune feature nascoste come filmati e tavole bonus.





Questo noseblunt dovrebbe essere valutato molto di più se si tiene in considerazione che rischio di essere travolto dalla metropolitana in arrivo.

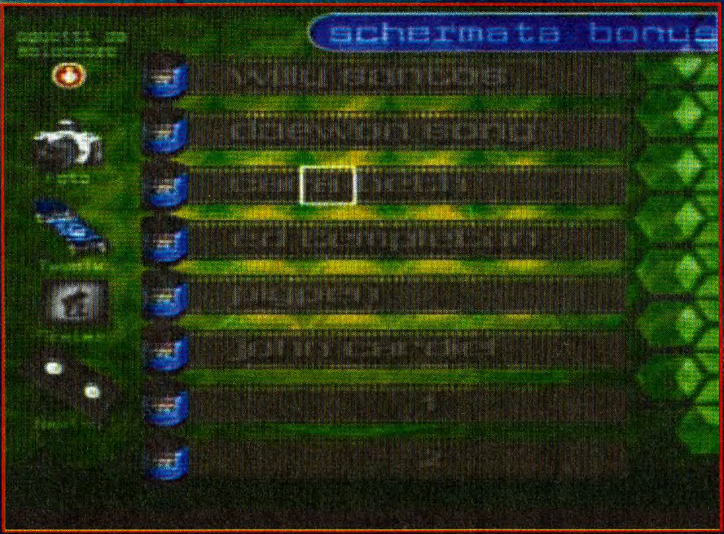


Ecco cosa si intende per inquadratura variabile: non solo da dietro le spalle! In alcuni casi, infatti, la telecamera ruota autonomamente con effetti di regia assai augusti.

BISOGNA AVERE OCCHIO

Premendo R2 durante il gioco evidenzierete per qualche secondo le linee tecniche (che normalmente sono invisibili) e premendo L2 vi fermerete del tutto. Potete ora muovere il pad direzionale per controllare le vicinanze e individuare le linee che vi mancano da completare. Quella in foto è una linea tecnica con un solo checkpoint che dovete raggiungere cercando di saltare il più in alto possibile (fino a raggiungere il simbolo numerico) e atterrare senza cadere. C'è un certo margine di tolleranza, per cui potete anche non essere sulla perfetta traiettoria stabilita dal gioco e nelle linee a più punti; potete anche seguire il percorso inverso purché li tocchiate tutti in sequenza.





Ogni PRO ha la propria stringa con una serie di bonus da sbloccare. In quanto a longevità, Grind Session non ha nulla da invidiare a nessuno. Beh, forse a Final Fantasy, ma quello è un gioco di matematica.

decidere tutto di loro, dai vestiti alle scarpe ai tatuaggi! Manca anche un editor di circuiti (se così si possono chiamare); non che io impazzisca per questa feature, ma c'è sia in Street Skater 2 che in Tony Hawk's 2, e se Grind Session voleva competere dal punto di vista degli editor ha perso in partenza. Ma non è fondamentale avere un editor, lo ha dimostrato il primo Tony Hawk.

DAI, GIOCA ANCHE TU...

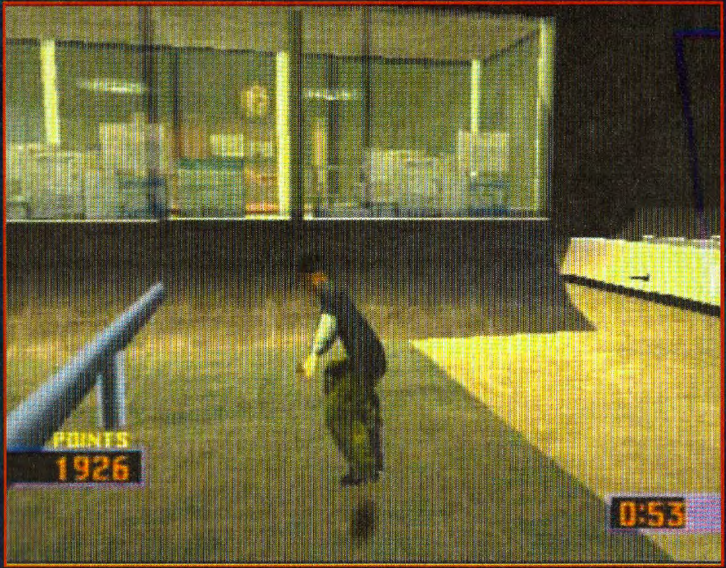
Con Grind Session ci potete giocare fino in otto, sempre che abbiate un multitap, otto joypad e sette amici che condividano la vostra passione per questo tipo di giochi. Chiamateli pure, se non sono troppo impegnati con ISS Pro, e non farete una brutta figura. Grind Session è divertente e si impara subito a giocare. La sezione dedicata alla Resistenza è un ottimo training, migliore ancora della sezione Allenamento o Open Skate e risulta un passo obbligatorio per chi ci si vuole avvicinare pur con qualche remora.
La spettacolarità è garantita, al prezzo di far sembrare Grind Session molto più arcade di Tony Hawk. Questo è dovuto anche al sistema di inquadratura, molto pregevole perché variabile: questo rende l'esperienza di gioco molto fresca e mai noiosa, pecca che invece affliggeva sia Street Skater (1 e 2) e che tutt'oggi risulta essere uno dei più grandi nemici dei giochi d'azione. Andiamo, lo ha capito persino la Core (l'ultimo Tomb Raider si avvantaggiava di alcuni giochi di regia che lo rendevano meno monotono di quello che in realtà è). Il replay conferma quest'impressione, giocando con lo zoom e con le angolature, presentando la gara che avete appena fatto sotto una luce molto cool. Peccato per le imprecisioni grafiche che affossano la media di gioco; ad alzarla ci pensa la traduzione completamente in italiano, una volta tanto coerente, che si permette di usare neologismi come 'skatare' (si pronuncia 'scheitare').
Certo, la cosa migliore rimane giocarlo in lingua originale, ma questo non fa altro che testimoniare quanto la civiltà del calcio abbia negato a tutti gli altri sport. Almeno in Italia



La tech line che sto per affrontare è semplice, ma solo sulla carta: devo sorvolare le rotaie della metro e se non calcolo bene i tempi, il vagone per Molino Dorino mi travolgerà in pieno.



Spaventare i piccioni. Dite la verità: non pensavate che si potesse arrivare a tanta crudeltà, vero? Altro che Carmageddon!



Sto per sfasciare il gabbiotto della metropolitana. Lo so, skater alla lettura: è il vostro sogno! Pensate che dopo averlo fatto vi daranno anche dei punti!

NON C'È PIÙ RISPETTO

Nella filosofia della strada uno degli unici principi che funzionano, una delle uniche cose che contano veramente, è il rispetto. Ce lo si guadagna facendo vedere chi è il migliore, chi è il numero uno. Da questo punto di vista Grind Session, per essere il più aderente possibile a una certa mentalità, ha introdotto proprio questo parametro, il Rispetto. Il complesso sistema di assegnazione del punteggio tiene conto di diversi parametri come il completamento delle Linee Tecniche e i Punti Pro che si cominciano a conteggiare dopo una certa soglia di punteggio. A seconda dello stage in cui giocate, ci saranno alcuni oggetti che, se colpiti, regalano punti bonus: grossi stereo nel primo livello, bottiglie nel PlayStation Park, cavalletti dei lavori stradali ad Atlanta, piccioni da spaventare nel parco di Burnside. Tutti questi mini-punteggi vengono conteggiati e regalano di volta in volta nuovi Punti Rispetto che vi serviranno per sbloccare i livelli successivi.



WWW.GAMEARENA.IT

Game Arena diventa grande. E lo fa in ogni senso: nei contenuti, nello spazio, negli aggiornamenti e nelle proposte. Non più 'solo' un magazine sul mondo dei videogames, ma un vero e proprio portale che mette a disposizione dei suoi utenti chat, newsletter, community, news, anteprime, recensioni, soluzioni, cheat, hardware, download e, soprattutto, un inedito spazio dedicato all'on-line gaming, studiato apposta per tutti i gamers, dai clan ai novizi. In queste pagine troverete la guida dettagliata per non perdere nessuna delle novità di www.gamearena.it., mentre l'appuntamento 'live' è per ottobre allo SMAU di Milano.

Ogni giorno tutte le novità sui giochi PlayStation, PS2 e PC. Una sezione per non perdere nessuna notizia ed essere sempre aggiornati sui giochi di oggi e di domani.



Le soluzioni e i walkthrough dei giochi più importanti, di quelli più richiesti all'indirizzo e-mail di Game Arena. Due sezioni (PlayStation e PC) realizzate da chi i giochi li ha consumati veramente. E se tra di voi c'è qualche 'redattore virtuale' mandateci la vostra soluzione. Potrebbe venir pubblicata sul sito!



Memory card illimitate, schede video dalle prestazioni stupefacenti, monitor del futuro, joypad dalle forme impossibili, volanti da Formula Uno. Nelle sezioni deidcate all'hardware troverete le recensioni delle proposte più importanti, con giudizi sinceri e consigli per l'acquisto.





ISTRUZIONI PER L'USO

Game Arena mette a disposizione una grande communty in cui creare argomenti, partecipare a Forum, lanciare sfide on-line, segnalare eventi, scambiarsi opinioni e consigli. Iscrivetevi alla Comunità di Gamers del sito: riceverete direttamente nella vostra mail gli aggiornamenti quotidiani.



Grande spazio verrà dato agli Speciali di Game Arena: approfondimenti di temi particolarmente importanti, resoconti on-line di Fiere e presentazioni di giochi. Per non lasciare dubbi o domande.



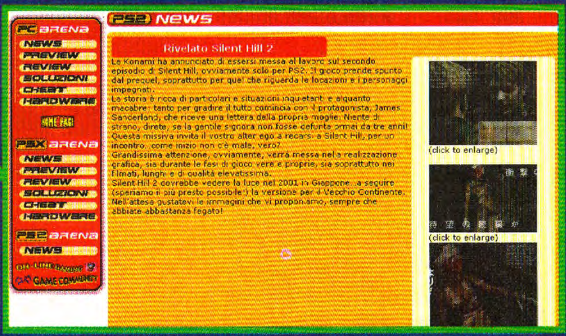




Volete conoscere nuovi amici che condividono con voi la passione per i videogames? Oppure, semplicemente, volete allargare la vostra cerchia di amicizie? Ogni giorno, 24 ore su 24, la Chat di Game Arena è pronta a ricevervi.



Le ultime novità della PS2; l'hardware e i giochi della più rivoluzionaria console mai prodotta. Una sezione interamente dedicata al Principe Nero, per capire il futuro dei videogames.



Per non lasciarvi senza informazioni. Per farvi accedere alle ultimissime notizie direttamente dalla homepage. Per regalarvi una finestra privilegiata. Ogni giorno più aggiornamenti.

GAME ARENA

Recensioni accurate, sincere, ricche di immagini. Un servizio realizzato appositamente per Game Arena, con consigli, valutazioni, giudizi e voti. E non è finita: sia per i giochi PlayStation che PC, potrete inviare la vostra recensione o, semplicemente, dare un voto al gioco proposto. Un utile servizio per valutare l'opportunità di un acquisto.



I giochi più attesi, giocati in anteprima dalla redazione di Game Arena. Due sezione già attive (PlayStation e PC) e una già pronta per essere lanciata appena verrà commercializzata la tanto attesa PS2, il Principe Nero.



I trucchi e le cheat per non rimanere inchiodati giorni e giorni nello stesso punto. Un servizio realizzato seguendo le vostre richieste: basta andare nell'argomento del Forum di Game Arena dedicato a trucchi e soluzioni.



Già attivo e ricco di anteprime, lo spazio on-line dedicato alla PS2 è in continua evoluzione. Insieme alle news sul Principe Nero sono già pronte le sezioni Preview, Review, Soluzioni, Cheat e Hardware. La data fatidica è, come sempre, il 24 novembre.

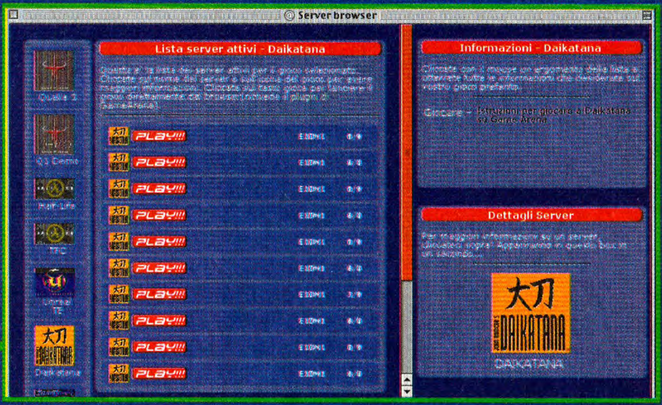




WWW.GAMEARENA.IT



Oltre duecento server multiplayer per giocare al massimo della velocità con: Quake 2, Quake 3, Quake 3 Demo, Soldier of Fortune, Unreal Tournament, Diablo 2, Age of Empire 2, Tribes e molti altri ancora. L'esplorazione dei server avviene attrverso un'interfaccia Web semplice, intuitiva e funzionale. Inoltre, continui aggiornamenti sugli ultimi files da scaricare, le notizie e le indiscrezioni inerenti il gioco in Rete.



Un click e il Server Browser appare in tutto il suo splendore! Un'interfaccia appositamente studiata per visualizzare i dettagli di ogni server: gioco prescelto, mappa in uso e numero di giocatori collegati. Ma il meglio deve ancora venire! Infatti, tramite questa interfaccia, è possibile lanciare direttamente il gioco desiderato ed essere catapultati nella "bolgia"... In questo modo entrare nelle arene di gioco è facile come fraggare un giocatore già morto!!





Il modo più veloce per essere sempre 'up to date': le ultime Demo dei migliori giochi, le Patch, i Video, una vasta collezione di skin, mappe, e add-on per i giochi multiplayer. E non è tutto; una ricca raccolta di screensaver, wallpaper e 'giochini' divertenti vi attende su Game Arena!



Le ragazze più sexy della Rete catturate da Game Arena. Foto, indirizzi e, naturalmente, il voto del popolo internet. Ogni giorno cliccate su Babe-o-Rama per lustrarvi gli occhi.



Se avete voglia di ridere con storie improbabili, aneddoti reali, barzellette, avventure surreali, fotografie impossibili, cliccate su Joke-O-Rama. Non ve ne pentirete.

WWW.GAMEARENA.IT

Casa: **Ubi Soft**
Genere: **Platform**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI **LUCIO PROSPERI**

Rayman 2

Planet Voto

90

A favore
- Veloce, frenetico e colorato
- Rayman sa fare tutto!
- Realizzazione tecnica eccellente

Contro
- Sistema di controllo non sempre preciso

	1–10
Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	6

Dopo che la redazione tutta si è schierata per trovare una risposta sulla vera identità di Rayman, ci lasciamo alle spalle l'annoso problema e ci concentriamo sul gioco vero e proprio. In attesa che anche voi diciate la vostra!

Il mondo nel quale vive **Rayman** è davvero nel caos! I terribili pirati hanno cominciato la loro opera di sottomissione dell'intera popolazione mondiale, seminando terrore come un contadino grano nel suo campo. Voi direte, qual è il problema, tanto c'è Rayman... Purtroppo, però, il pavido eroe è stato catturato e reso inoffensivo, rinchiuso in una prigione e privato di tutti i suoi poteri. E allora come si fa? Il mondo è destinato a conoscere il buio eterno? Fortunatamente qualche amico di Rayman è ancora libero ed è disposto a tutto pur di raggiungerlo e consegnargli un '**lum**' che gli restituisca la forza necessaria a scappare dalla prigione.
Il nome di questo eroico personaggio è **Globox**, e sarà solamente grazie al suo coraggio (come vedrete nel filmato introduttivo) se il nostro eroe potrà tornare libero e partire per questa nuova avventura. E riportare la pace nel mondo. Che comincino i festeggiamenti! Che lo champagne scorra a fiumi e le cubiste prendano il loro posto e comincino a sculettare! Che i fuochi d'artificio di **Fantavision** siano fatti scoppiare sulle PS2 di tutto il Giappone!



Guardate gli strepitosi effetti che si scatenano ogni volta che poggiate il piede in acqua!



In alcune sue movenze, Rayman ricorda Cita... Abbiamo forse trovato la sua vera identità?

LE QUATTRO MASCHERE

Purtroppo, prima di potersi fregiare dell'onore (ma anche onere, perché ogni volta che c'è qualcosa che non va il primo nome sull'agenda è sempre il suo! E sì che di eroi è pieno il mondo, ma **Spyro** tiene sempre il cellulare spento, **Croc** è andato in pensione, mentre i ragazzi dell'**Helsingborg** hanno già compiuto la loro prode impresa eliminando l'Inter dalla Champions League) di aver salvato nuovamente la Terra, **Rayman** (e voi con lui) sarà costretto ad affrontare mille pericoli e sconfiggere mostri d'ogni tipo.
Questa volta il vostro obiettivo sarà recuperare **quattro maschere**, prima che ci riescano i pirati, grazie alle quali far tornare la pace a regnare sul caos. Come in ogni gioco che si rispetti, le maschere sono disseminate nei più nascosti e impervi angoli del mondo (ma io dico, chi avrà mai avuto voglia di andare così lontano solamente per nascondere delle maschere... e poi perché?!?), perciò preparatevi ad attraversare foreste, scalare montagne e nuotare in paludi puzzolenti e ripugnanti, mangiando cose che farebbero star male una capra e... OK, mi sono fatto prendere la mano. Comunque il concetto è chiaro, no? Fortunatamente non sarete soli in questo arduo compito, ma qua e là troverete tutta una serie di amici che non mancheranno di darvi una mano. Per i vari livelli, infatti, sono presenti delle **gabbie** all'interno delle quali sono tenuti prigionieri dei vostri compagni. Ogni volta che ne libererete uno, egli vi ricompenserà donandovi un po'



Ecco i portali attraverso i quali raggiungerete i nuovi livelli.

IL VOSTRO PARERE

**Sullo scorso numero di Planet PlayStation, nella Prima Impressione di Rayman 2, era presente un box con tutti i pareri della redazione su cosa fosse il protagonista del gioco. Ovviamente ne sono usciti i pareri più disparati e divertenti (e nessuno ha voluto far mancare il proprio pensiero); adesso è il vostro turno! Fateci sapere cos'è per voi Rayman!
È ammesso di tutto, anche perché non ci sono regole di alcun tipo. Se volete dire la vostra i nostri indirizzi li sapete, e chissà che tra qualche mese non si possa fare una bella classifica! In ogni caso, sappiate che non metteremo in palio nulla, anche perché è una cosa troppo stupida perché meriti qualche premio. Al massimo, i più spiritosi potranno ricevere una citazione ne "Le Pitonate" o la foto (sua) che Pitone tiene come sfondo di Windows... con tanto di autografo!**



Una volta raggiunta la fine del livello vi 'lascerete' andare a un balletto in compagnia di uno dei Teens.



d'**energia** in più, oppure fornendovi aiuti d'altra natura. In un livello, tanto per fare un esempio, libererete un **serpente marino** molto 'ssssimpatico' che per riconoscenza vi trasporterà dall'altra parte della palude. A questo punto il gioco da platform si trasforma nel primo **simulatore di sci d'acqua** disponibile per PlayStation, in una delle sezioni più divertenti di tutto il gioco: attaccati al collo della biscia, sfruttando le vostre 'fette' come appoggio, dovrete evitare scogli, nemici e quant'altro ostacolerà il vostro cammino, fino a raggiungere nuovamente la terraferma. La presenza di momenti in cui il gioco 'cambia pelle' non possono che essere giudicati in modo estremamente positivo, regalando quella varietà necessaria per spezzare il tran-tran 'salta da una piattaforma all'altra', tipico dei platform in quanto tali. A tutto vantaggio della longevità!

RACCATTA I LUM

Oltre a liberare gli amici, nei vari livelli avrete modo di raccogliere i **'lum'** (una sorta di animaletti luminosi sul tipo delle lucciole), che differiscono per colore e funzione. I più comuni sono quelli **gialli**, importanti perché per uscire (o entrare) in alcuni livelli ne dovrete raccogliere un numero prestabilito. Molto interessanti anche quelli **rossi**, perché vi restituiscono parte dell'energia persa negli scontri con i nemici o nei contatti con l'acqua putrida (Rayman, qualsiasi cosa sia, è un ottimo nuotatore ma è anche un po' schizzinoso, e il contatto con l'acqua delle paludi gli fa perdere energia…). Fondamentali (a meno che non proviate un sadico piacere nel ripetere tutti i livelli dall'inizio) risultano poi quelli **verdi**, che vi faranno ripartire, in caso di morte prematura, dal punto stesso in cui li avete raccolti. In questo secondo capitolo sono stati aggiunti nuovi 'lum', tra cui quelli **viola**, che si rivelano piuttosto utile. Ogni volta che ne troverete uno, infatti, dopo avergli sparato potrete utilizzarlo come **liana** per superare un burrone o raggiungere una piattaforma altrimenti troppo distante. Quando in redazione abbiamo visto questa nuova abilità subito si è levato un coro: "Ma allora Rayman è Tarzan!". Pitone, però, ha fatto notare che, lanciandosi, il buffo protagonista non emette nessun 'richiamo della foresta', perciò abbiamo dovuto scartare

Ecco la nave prigione dalla quale riuscirete a fuggire grazie all'aiuto di Globox.



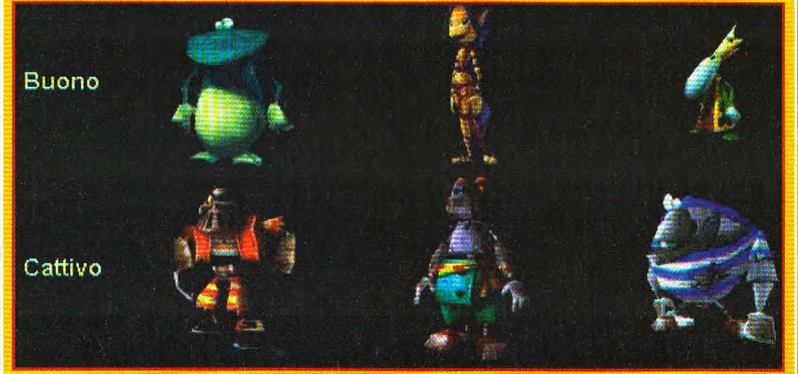




Ogni volta che affronterete un nemico verrà evidenziata la sua barra energetica, in basso a sinistra.

AMICI, NEMICI

Nel corso del gioco, come già ricordato, avrete modo d'incontrare diversi personaggi che avranno un atteggiamento diametralmente opposto nei vostri confronti. Alcuni si dimostreranno amici, offrendovi il loro aiuto sotto forma di bonus, passaggi o indicazioni, altri saranno i classici avversari da eliminare senza troppi scrupoli.
Qui ve ne presentiamo alcuni, accomunati dal loro aspetto… diciamo bizzarro e divisi in buoni e cattivi (un po' come a scuola, quando la maestra usciva e sceglieva uno che doveva scrivere sulla lavagna chi si comportava bene e chi male).
Tra gli amici si possono riconoscere Globox, il panciuto compagno che vi aiuterà a scappare dalla prigione nella quale sarete rinchiusi all'inizio del gioco, la fata Ly che non mancherà di fornirvi suggerimenti e doni per tutta l'avventura e uno dei re dei Teens (protagonista con i suoi simili di divertenti intermezzi).
Tra i cattivi non mancano un rappresentante dei membri dell'equipaggio della nave pirata, uno scagnozzo e il marinaio robot dall'attacco 'a sottiletta'.



IO SONO RAYMAN E SO FARE TUTTO!

In questo secondo capitolo Rayman è diventato ancora più abile che in precedenza. Egli è in grado di compiere azioni di varia natura e disimpegnarsi in ogni situazione. Oltre a nuotare sia in superficie che sott'acqua (anche se in questo caso deve avvalersi dei lum azzurri per incamerare di tanto in tanto





dell'aria), è in grado di arrampicarsi, superare dei dirupi avanzando a 'forza di braccia', trasportare oggetti e barili e molto altro ancora. La cosa che più ci ha stupito, però, è stato vederlo fare lo sci nautico, facendosi trascinare da un serpente marino, attraverso una palude fitta di nemici e ostacoli naturali. Cosa non deve fare uno per portare a casa lo stipendio a fine mese... Coraggio Ray, tra poco sarà tempo di vacanze anche per te!





Sparando ai lum viola potrete utilizzarli come liane e raggiungere così porzioni di livello altrimenti troppo distanti.



anche questa ipotesi. Questo ci porta a parlare delle **abilità** del nostro eroe, che in questo nuovo capitolo sa fare veramente di tutto! Oltre a correre e a saltare si dimostra un provetto nuotatore, un ginnasta, uno scalatore (capace di arrampicarsi sfruttando l'edera, le ragnatele o gli arbusti)... Insomma, uno sportivo completo. Si vocifera che la squadra olimpica del Congo gli abbia fatto una sostanziosa offerta per poterlo schierare come elemento di spicco durante i Giochi di Sydney (nel momento in cui scrivo non si sa ancora come sta andando la mediazione... i manager stanno trattando nel più completo riserbo). Le abilità del nostro eroe permettono di muoversi a piacimento all'interno dei vari livelli ed eseguire ogni tipo di mossa vi venga in mente. Insomma, io l'ho fatta piuttosto lunga, ma il concetto è estremamente semplice: Rayman è estremamente vario e giocabile.

SALTA CHE TI PASSA

Ovviamente il numero elevato di azioni eseguibili rende il controllo di **Rayman** piuttosto complesso. Intendiamoci, tutte si eseguono con una certa naturalezza, ma prima di poterle padroneggiare con sicurezza avrete bisogno di qualche partita, soprattutto se non avete mai giocato al precedente episodio. Da questo punto di vista il **sistema di controllo** non aiuta, risultando probabilmente l'unica pecca del gioco della **Ubi Soft**. La risposta ai comandi è immediata ma non precisissima, e spesso farete una certa fatica a posizionare il vostro alter ego in modo corretto. In alcuni punti dei livelli, per esempio, è necessario colpire degli **oggetti** con una certa cura e vi capiterà spesso di correggere più volte la vostra posizione prima di far centro. Se questo non è un problema quando nessuno vi ostacola, provate a immaginare che guai arrechi quando una grossa **bomba** si sta indirizzando dritta verso di voi, per esempio! Fortunatamente non si arriva mai a raggiungere problemi che compromettano la giocabilità, ma una maggior attenzione sarebbe risultata senza dubbio gradita. Come detto, però, questo è praticamente l'unico aspetto negativo del gioco, che per il resto regala divertimento e una realizzazione tecnica davvero eccellente! Con titoli di questo livello, la buona, cara e vecchia PlayStation potrà dire la sua per molto tempo ancora, nonostante gli assalti delle nuove ed esuberanti console. Senza alcun dubbio la PS2, l'X Box o il neonato Gamecube della Nintendo offriranno prestazioni e risultati neanche paragonabili a quelli che si riescono a ottenere attualmente sulla PSX. Ma fare una partita a **Rayman** e apprezzarne così la qualità grafica della realizzazione rende un po' più dolce l'attesa per il 24 novembre, il famoso PS2-Day.

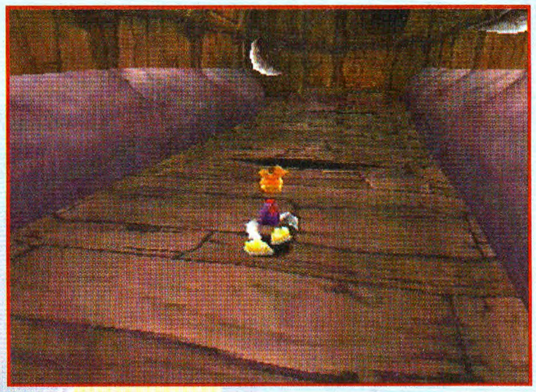
EHI, CHE CLASSE!

La grafica di **Rayman 2** è semplicemente strepitosa, con un'infinità di tocchi di classe e finezze che testimoniano la bontà del lavoro degli sviluppatori. Il personaggio principale si muove con estrema fluidità e naturalezza e osservandolo con attenzione (soprattutto quando si arrampica o utilizza le liane) si ha l'impressione che siano stati riprodotti i movimenti di una scimmia. Le **locazioni** nelle quali vi troverete sono abbastanza varie e curate in ogni dettaglio, con la presenza anche di oggetti, animali e piante assolutamente ininfluenti con lo svolgimento della missione, e quindi semplicemente decorativi. Assolutamente strepitoso l'effetto dell'**acqua** sia per quel che riguarda le lunghe escursioni in immersione di Rayman, sia soprattutto quando camminerete nelle



Scontrandovi con il robot-marinaio correrete seriamente il rischio di ridurvi allo spessore di una sottiletta!

pozzanghere. I vari cerchi concentrici che formerete ogni volta che appoggerete il piede sono quanto di meglio abbia mai visto su PlayStation (ovviamente relativamente a effetti di questo tipo...). Grande cura è stata dedicata anche ai vari **personaggi** che incontrerete nel corso del gioco, sia buoni sia cattivi che, sebbene non godano della stessa definizione di Rayman, sono discretamente caratterizzati e decisamente buffi. A mio modesto parere uno dei migliori è il goffo **robot-marinaio** che incontrerete più volte sulla vostra strada. Questo losco figuro è dotato della stessa intelligenza di un'arachide e spesso si posiziona in corrispondenza di alcuni punti di passaggio strategici (come un **ponte di corda** sospeso su un dirupo). Egli non si muoverà mai, a meno che non lo colpiate (e spesso sarete 'costretti' a farlo); in questo caso si avventerà contro di voi come una furia e se non sarete sufficientemente rapidi vi troverete calpestati e ridotti allo spessore di una sottiletta (e vi assicuro che non è assolutamente un modo di dire!). E poi, come non citare i **piranha** che saltellano, di tanto in tanto, fuori dai corsi d'acqua che, una volta colpiti, perdono tutti i denti, prima di sprofondare per sempre?

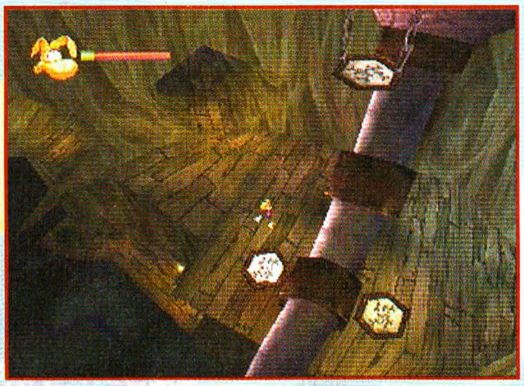


In questa sezione dovrete attivare un interruttore, correre evitando numerose lame ed entrare in una porta dotata di timer... Uff, che fatica!



RAYMAN, ALMENO, PARLA ITALIANO!

Per completare il discorso sulla realizzazione tecnica manca solamente il **sonoro** che, tutto sommato, si attesa su livelli davvero buoni. Gli effetti sono quelli tipicamente da **platform**, quindi niente di stravolgente, ma sono realizzati con cura. Le **musiche** passano quasi inascoltate e, sebbene questo non possa essere considerato un aspetto positivo, penso che siano infinitamente meglio di quelle melodie che dopo pochi minuti fanno venir voglia di ascoltare un qualsiasi CD (non nomino nessun artista perché non ho la minima intenzione di entrare nella diatriba musicale che divide Pitone e alcuni tra voi lettori...). La notizia più lieta è che il gioco è interamente in italiano (non sappiamo cosa sia Rayman, ma almeno è un ragazzo che ha studiato visto che conosce un sacco di lingue, nelle quali si esprime con una certa padronanza...), cosa che, anche se tutt'altro che indispensabile ai fini della giocabilità, permette di seguire la vicenda con maggior facilità. La nostra amata e trascurata lingua è presente sia nella parte dei **sottotitoli** che in quella dei **dialoghi**. Una considerazione a proposito di questi ultimi: alcuni dei doppiatori potevano metterci un po' più di verve... Non pretendiamo certo che tutti i titoli godano della qualità dei dialoghi di Hogs of War (anche se ci piacerebbe un sacco!), ma un maggior entusiasmo, almeno si! L'azione è spesso intervallata da una serie di **filmati** che ben si integrano con lo sviluppo del gioco, anche se a volte tendono a essere un po' pesanti. È innegabile, comunque, che alcuni siano davvero spassosi e piacevoli (come il siparietto che inscenano i quattro 'presunti' **re dei Teens** o il **balletto**, con tanto di musica russa d'accompagnamento, che Rayman esegue alla fine di ogni livello), ma in generale sono un po' troppo lunghi. Fortunatamente è possibile interromperli in qualunque momento e tornare all'azione.



Rayman salta come un grillo, rimbalza come una palla ed è snodabile come uno di quei vecchi portachiavi a molla che si attaccavano ai passanti della cintura.

L'ULTIMA PAROLA

Tirando le somme, dunque, è possibile affermare in tutta tranquillità che dal punto di vista tecnico **Rayman** raggiunge livelli di assoluta eccellenza. Ma sotto tutta questa magnificenza realizzativa c'è un gioco che merita ampiamente la nostra qualifica di Planet Game. L'azione, una volta 'domato' il sistema di controllo, è veramente frenetica e divertente, elementi fondamentali per decretare il successo di un platform. Il **livello di difficoltà** non mi è parso elevatissimo (considerata anche la presenza dei continue infiniti e della possibilità di salvare i propri progressi), anche se spesso incontrerete dei punti davvero ostici da passare. Insomma, se i platform sono in cima alla lista dei giochi che detestate di più, non sarà questo a farvi cambiare idea, anche se realizzato in maniera esemplare. Ma se vi piacciono i titoli di questo tipo o se avete la passione per il buffo Rayman, non avrete nessuna scusa: dovete impossessarvi di una copia di questo gioco (e giocarlo piuttosto intensamente, considerando che il mese prossimo uscirà quel piccolo capolavoro che risponde al nome di **Spyro 3**!). E magari, una volta arrivati alla fine, vi sarete fatti una precisa idea di che genere di personaggio/cosa/oggetto/fiore/pianta grassa/attrezzo per il giardinaggio sia Rayman...



La simpatica Ly vi fornirà molto spesso delle indicazioni su come agire in determinate situazioni.

PLANET GAME

UN PO' DI CHIAREZZA SUI LUM

Cosa siano i 'lum' non è dato saperlo, anche se all'apparenza e volendo dare un giudizio un po' frettoloso si potrebbero definire come parenti delle lucciole. In ogni caso, raccoglierne il più possibile sarà uno dei vostri compiti, anche perché i vari tipi di 'lum' vi forniranno notevoli benefici. Vediamoli nel dettaglio:



- Lum gialli: sono i più comuni e dovete raccoglierne un certo numero per poter entrare in determinati livelli. Sono di piccole dimensioni, ma alcuni più grossi valgono 10, e per questo sono collocati in posti più difficili da raggiungere.
- Lum rossi: reintegrano parte dell'energia persa negli eventuali scontri con i nemici.
- Lum verdi: costituiscono una sorta di check point: quando vi capiterà di morire, potrete ricominciare dal punto in cui avrete raccolto l'ultimo.
- Lum azzurri: si trovano solamente sott 'acqua e vi consentono d'incamerare una certa riserva di ossigeno, in modo da proseguire la vostra immersione.
- Lum viola: differiscono come forma e utilizzo da tutti gli altri. Non possono essere raccolti ma devono essere colpiti per poterli poi utilizzare come liane per raggiungere vette altrimenti troppo distanti.

Casa: **Codemasters**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1-7**

Compatibilità: **Dual Shock**

DI ALFREDO DELMONACO

Planet Voto
95

TOCA World Touring Cars

A favore
- Innovazioni eccezionali
- Grafica migliorata
- Controllo della vettura ottimo
- Danni molto realistici
- Longevità a mille

Contro
- Corse un po' troppo scorrette
- Concessi troppi "tagli" sulla pista
- A volte rallenta

	1-10
Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	9
Originalità	8

Dopo Granturismo 2 e F1 2000, tocca ora a un altro colosso delle simulazioni automobilistiche fare il suo ingresso in pista. Allacciate le cinture e dateci dentro!!!

Non c'è due senza tre dice il proverbio. Allora non c'è motivo di sorprendersi più di tanto dell'uscita del terzo episodio della serie **TOCA**. Perché?? Innanzi tutto, dopo un primo episodio creato per contrastare l'egemonia di **GT** la serie ha proseguito il suo corso con la seconda release, ottimamente realizzata sotto quasi tutti i punti di vista e vendutissima. Secondo, perché il particolare stile di gioco ha dimostrato di essere gradito alla stragrande maggioranza del pubblico PlayStation. E terzo, perché **World Touring Cars** promette di essere uno dei migliori racing games in assoluto, limando i difetti dei predecessori e puntando dritto dritto al trono delle simulazioni su PlayStation.



▲ *Un ottimo numero di tornei nazionali e Internazionali dovrebbero garantirvi parecchie ore di gioco.*

LA NUOVA GESTIONE DEI DANNI

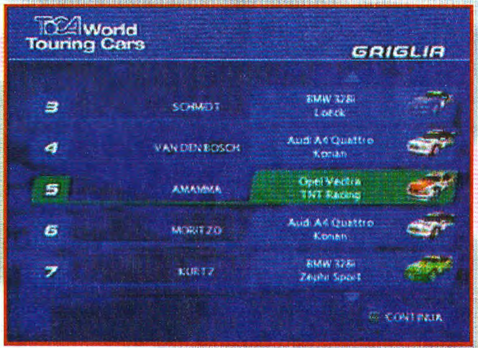


Il capolavoro della Codemasters, permettetemi di dirlo, è rappresentato dalla gestione dei danni che qui è assolutamente fantastica. L'opuscolo del gioco parla di danni in tempo reale e, a dire il vero, non mi viene in mente nessuna definizione che possa calzare meglio. Ogni macchina si potrà ammaccare in modo diverso: dipenderà dalla posizione e dall'entità della botta presa. Inoltre, alcuni pezzi si potranno staccare, influenzando in modo negativo sulle prestazioni del vostro bolide e rimanendo in pista per tutta la durata della gara. Non sarà raro, per esempio, che una frenata 'lunga' si traduca in una botta al vostro predecessore. Come minimo il vostro musetto si abbozzerà tutto, finendo irrimediabilmente in pista dopo un paio di giri. A ogni pezzo perso o ammaccato, la vostra macchina subirà delle dure modifiche all'assetto, rendendovi in alcuni casi impossibile la guida. Una buona sosta ai box potrebbe riparare il pezzo, ma anche farvi perdere secondi preziosi; meglio optare dunque per una guida ragionata e cauta. In ogni caso vi sarà permesso mantenere costantemente sotto controllo la vostra vettura premendo il tasto L2 che vi mostrerà uno schemino dei danni. Se non vi dovesse bastare, potrete sempre raddrizzare le orecchie: dai box vi daranno costantemente nozioni aggiornate riguardanti posizioni in gara, danni alla vostra auto e giudizi sul vostro stile di guida!!!



UN MARE DI NOVITÀ

Da sempre la parola d'ordine ricercata dalla **Codemasters** per la realizzazione di TOCA è '**realismo**'. Sulla stessa scia di **GT** e **GT2** i programmatori della casa inglese hanno preferito impostare il **sistema di controllo** delle vetture su una riproduzione più o meno fedele e più o meno ricercata di quelle reali, accantonando da subito la possibilità di introdurre concessioni al sistema arcade. Sebbene questa scelta sia sicuramente coraggiosa (non nascondo che preferisco la simulazione all'arcade) e più interessante dal punto di vista d'applicazione, è innegabile che tale scelta abbia finito per tagliare fuori mercato una grossa fetta d'utenti, interessati a un easy driving piuttosto che a una **gara realistica**. Il risultato di questa netta separazione fra le due fette di pubblico ha preso forma in modalità arcade presenti in giochi prettamente simulativi come, chessò, F199. In controtendenza, Codemasters ha preferito invece tenere i paraocchi non includendo alcuna modalità arcade e lasciando il solo realismo a farla da padrone nelle gare. Ed è proprio in questa direzione che si è sviluppato



◀ *Una griglia di partenza prima della gara vi indicherà ogni volta in che posizione partirete...*



Il replay vi darà la possibilità di poter vedere i vostri migliori passaggi da ogni angolazione. È presente anche quella dalla gomma, tipica della famosa serie di Bo e Duke ...

TOCA WTC, che a riprova di quanto sopra introduce novità a gogo, oltre a sfruttare alcune buone idee da altri giochi, il tutto atto a rendere le gare più simili possibile a quelle reali. Una delle novità più succose in assoluto è rappresentata dall'introduzione di una **gestione dei danni** in tempo reale: questo significa che il mezzo si danneggerà in modo dinamico, se correrete incuranti della vostra carrozzeria. Naturalmente i danni riportati sulla vostra vettura si ripercuoteranno sulle **prestazioni**, obbligandovi a una gara di ripiego o a una sosta ai box inaspettata.
A proposito di queste ultime, se pensavate che in TOCA 2 il discorso di settaggio della macchina fosse approfondito, dovreste vedere il lavoro fatto in questo terzo capitolo. Ogni 'settore' dell'autovettura potrà essere modificato a piacere, creando una miriade di **configurazioni** diverse, adatte quindi per ogni tipo di pista. Per i non esperti e per quelli che non hanno il sentimento di stare a modificare parametri e affini, è presente comunque una configurazione di default che, sebbene non sia proprio il massimo, dovrebbe adattarsi alla maggior parte dei circuiti. Presenti, manco a dirlo, tutti i **circuiti** utilizzati nell'ultimo torneo, fra cui spiccano piste di sicuro rilievo come quella di **Silverstone** o **Suzuka** (è scontato che ci siano **Monza** e **Imola**). Le piste sono realizzate in maniera eccellente, riproducendo in tutto e per tutto quelle reali. Molto vasto il **parco macchine** a disposizione, dove un numero esiguo di vetture all'inizio verrà rimpinguato con le prime vittorie fino ad arrivare alla bellezza di **quarantadue** macchine totali, con un massimo di **dodici** impegnate in ogni gara. Interessante notare come si sia proseguito nel discorso relativo a un perfezionamento dell'**intelligenza artificiale**, che fa sì che ogni macchina sia animata da vita propria e si comporti in modo 'abbastanza' intelligente. Abbastanza perché ho notato un certo nervosismo in pista... No, non sto scherzando, i piloti tendono a essere leggermente 'incazzosi', e se vengono sorpassati tenteranno di tutto, lecito e illecito, per sbattervi fuori strada!! Se da un lato tutto questo rende la sfida più eccitante, il livello di realismo viene un po' a decadere, poiché nessun pilota (compreso quello scorrettone di Schumacher) rischierebbe nella realtà di finire la gara sulla ghiaia per chiudere un sorpasso a un avversario. Per il resto è stato fatto un ottimo lavoro anche per quanto riguarda il **settaggio della bravura dei piloti**, non troppo scarso ai livelli più bassi e non troppo alto al livello Difficile. Capiterà dunque spesso e volentieri di vedere qualche pilota avversario che si farà una bella scampagnata sull'erba al lato della pista, un grosso passo avanti rispetto alla difficoltà, secondo me, troppo elevata del secondo episodio.

UN GIOCO VASTO

Grossa attenzione è stata data anche alla **longevità** del titolo. Sebbene gli episodi precedenti fossero ben realizzati e divertenti, una delle pecche principali era rappresentata dal fatto che a lungo andare il titolo era carente di stimoli e non regalava più particolari emozioni. A 'sto giro, invece, i programmatori della Codemasters si sono messi al lavoro per garantire parecchie ore di gioco, facendoci sfruttare in modo completo ogni lira spesa. Tagliando subito fuori il discorso dei circuiti bonus, che mi sembra il minimo per un gioco di macchine, è stato implementato un sistema di gioco simile a

OFFRESI LAVORO SERIO (ASTENERSI PERDITEMPO)

All'inizio del gioco non siete ancora famosi e conosciuti, quindi per poter iniziare a lavorare dovrete intraprendere un campionato nazionale. A tal proposito vi verranno offerte alcune richieste di collaborazione diverse, che sfoceranno poi nella partecipazione in campionati diversi. A voi spetta la scelta finale, tenuto conto della difficoltà del torneo, della cilindrata della macchina e dei punti ottenibili in caso di vittoria. Sempre che riusciate a passare il test attitudinale...



Il dettaglio grafico generale è stato leggermente migliorato da quello, già buono, della versione dell'anno scorso.



Per ottenere questo bolide su quattro ruote dovrete sudare una miriade di camicie o ottenere parecchie vittorie...



COME SETTARE LA MACCHINA

Per poter dare la possibilità a ogni utente di personalizzare il comportamento della vettura, è presente un menu molto accurato dei vari parametri che si possono cambiare alla vostra auto. Dato che ogni parametro influisce seriamente sul comportamento in pista della vettura, diamo uno sguardo alle varie modifiche apportabili:

GENERALE: tramite questo menu, potrete agire direttamente sul rapporto velocità/tenuta, ognuna a scapito dell'altra naturalmente. Aumentando il carico potrete contare su una tenuta di strada migliore ma poca velocità di punta. Viceversa, potrete contare su un mezzo molto veloce ma che avrà la forma di una bara su quattro ruote...

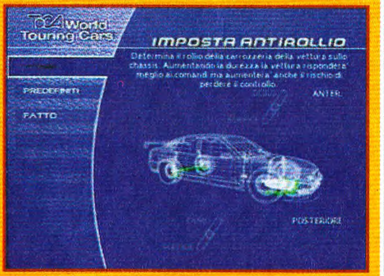


FRENI: questa opzione vi permetterà di decidererà quanta forza applicare ai freni posteriori e quanta a quelli anteriori. Tenete conto che di default il computer vi assegnerà un frenata leggermente anteriore. Come?? Cosa succede se esagerate con i freni posteriori??... E lo chiameremo trottolino amoroso dudu dadada....

SOSPENSIONI: smanettando sui parametri delle sospensioni potremo agire sulla guidabilità del bolide, rendendolo però molto vulnerabile sui terreni sconnessi e ai dossi.



ANTIROLLIO: al contrario del nome che sembra indicare un'associazione di genitori a cui non va che il proprio figlio faccia uso di stupefacenti, l'antirollio esercita un controllo sulla stabilità della nostra vettura in curva, regolando direttamente il sottosterzo e il sovrasterzo.



GOMME: fondamentalmente potrete usare tre tipi di gomme: da asciutto, bagnato e intermedie. Naturalmente, se le condizioni del tempo sono incerte ogni scelta fatta prima della gara è a vs. rischio e pericolo...



CAMBIO: menu dedicato alla 'lunghezza' del cambio e alla decisione di operare con un cambio manuale o automatico. Scegliete di settare le marce molto lunghe se il circuito è prevalentemente veloce, con lunghi rettilinei. In caso contrario accorciate il cambio in proporzione alla tortuosità del circuito. Sebbene sia abbastanza semplice da usare, è sconsigliato 'pasticciare' all'interno del menu, quindi usate cautela...





Il livello d'intelligenza artificiale si è incattivito parecchio... Gli avversari non ci penseranno due volte a sbattervi sulla ghiaia...

quello visto in **24Heur Le Mans** (che tutti hanno bistrattato, ma che secondo me è un gran gioco...) e **Ridge Racer IV**. In parole povere, dovrete fare carriera all'interno dei vari Team, cercando di farvi assumere da una squadra per poi avere la possibilità di mettervi in mostra. Come fare per farvi assumere?? Semplice: vi verranno fatte delle **offerte** diverse, che potrete valutare attentamente prima di prendere la vostra decisione.
La particolarità dell'assunzione è rappresentata dal fatto che dovrete effettuare un **test** prima di poter partecipare a qualche gara. I test si differenziano in base al **team**, al tipo di **campionato** che affronterà il team (alcuni sono meno ambiziosi di altri) e alla **cilindrata** ma, oltre a non essere particolarmente difficili, non sono molto diversi dall'effettuare un giro sotto un determinato tempo o similia. Una volta entrati a far parte di un team dovrete partecipare al **campionato nazionale** a cui è iscritto. Non vi sarà permesso accedere ai **campionati Internazionali** fino a quando non avrete ottenuto abbastanza successi sui tornei Nazionali di vari Paesi. Non sarà necessario che vinciate tutte le gare per farvi notare, nel senso che ogni team prevede determinati obbiettivi da raggiungere entro la fine della stagione, che possono essere relativi a un certo numero di podi raggiunti, le vittorie o addirittura la posizione in classifica. Se raggiungerete gli obbiettivi prefissati, oltre a ricevere offerte di lavoro da tutte le parti avrete anche, a titolo personale, dei **punti bonus** che vi permetteranno di dedicarvi a un'altra modalità interessante. Una volta ottenuto un certo numero di punti bonus, infatti, potrete andare nel menu delle **macchine speciali** e scegliere quella che più vi aggrada, a patto di avere abbastanza punti. Una volta comprata, potrete utilizzare il vostro bolide in pista oltre ad effettuare nuovi campionati. Come?? Siete curiosi di sapere quali macchine potete prendere?? Siccome sono un po' bastardo dentro non ve lo dico, ma sappiate che fra gli sponsor di **TOCA WTC** compaiono anche i nomi di **Subaru**, **Ford**, **Mitsubishi**, **TVR** e **Lotus**.

UN PICCOLO PASSO AVANTI

Se dal lato delle innovazioni e delle idee la casa inglese c'è l'ha messa tutta, lo stesso si può dire anche per quanto riguarda la **realizzazione tecnica**. A dire il vero, graficamente, non sono stati fatti molti passi avanti dalla release dello scorso anno, anche tenuto conto che era già stato fatto un ottimo lavoro. Diciamo che il miglioramento è stato fatto più sullo **scrolling** che nel livello di dettaglio generale. Sicuramente un piccolo miglioramento prettamente visivo dall'ultimo TOCA è stato fatto (e ci mancherebbe...), difatti le macchine ora

Una frenata un po' lunga e il vostro musetto saluterà, intralciando il percorso.





PLANET GAME

appaiono più belle a vedersi e soprattutto i loro movimenti sull'asfalto appaiono più realistici. Il miglioramento grafico vero e proprio, dicevamo, riguarda comunque la costanza del **frame rate** che finalmente si assesta su un livello più che accettabile. Altro piccolo difetto delle passate versioni, infatti, era un calo pauroso del frame rate che in occasione di partenze, incidenti o situazioni di sovraffollamento iniziava a rallentare ignobilmente. Per dirla tutta, anche in **TOCA WTC** non è che il problema sia stato eliminato del tutto, dato che in alcune occasioni si rileva qualche **rallentamento**, però non è niente d'intollerabile e ci si può passare sopra, tenuto conto del fatto che sulla pista girano sempre la bellezza di **dodici macchine** differenti.
Numerose le **visuali** disponibili, che garantiranno soddisfazione a tutti gli utenti. A tal proposito buona (ma niente di speciale) la sezione dedicata al **replay** d'ogni gara. Sarà possibile, infatti, rivedere alla fine della corsa tutti i vostri sorpassi, sfruttando una semplice quanto efficace interfaccia che vi mostrerà ogni piccola sfumatura da una moltitudine di punti diversi. Eventualmente, se proprio avete manie di grandezza, potrete salvare il vostro bellissimo replay su **memory card**.
Molto valida graficamente la gestione dei **danni sulle vetture** con auto che si ammaccano, si distruggono, prendono fuoco e via discorrendo. Fantastica l'opzione per la quale potrà capitare di prendere una botta al paraurti posteriore che rimarrà così metà attaccato e metà a terra, facendovi correre per un tot di giri (dove poi inesorabilmente si staccherà, rimanendo in pista...) con il paraurti che si consumerà sull'asfalto, in un mare di scintille. Anche il resto della macchina si potrà disfare pezzo per pezzo, fino a ridursi a un vero catorcio inguidabile.
Per quanto riguarda il **sonoro**, i vari effetti si assestano su livelli più che buoni con un ottimo **rombo del motore** (diverso naturalmente da macchina a macchina). Menzione particolare alle comunicazioni dai **box**, come sempre molto ben fatte, anche se talvolta un po' ilari, soprattutto quando prenderete qualche botta. Validissimo il sistema di **controllo delle vetture**, che nonostante sia tutto votato alla simulazione non risulta mai frustrante, semmai severo, punendo con un'uscita di strada ogni vostro errore. Potrete così dare sfoggio della vostra abilità di piloti come nella realtà, usufruendo di derapate, controsterzate et similia. Presente anche un'opzione per il **freno a mano** che vi garantirà maggiore sterzata in caso di curve a gomito.

DIRITTURA D'ARRIVO

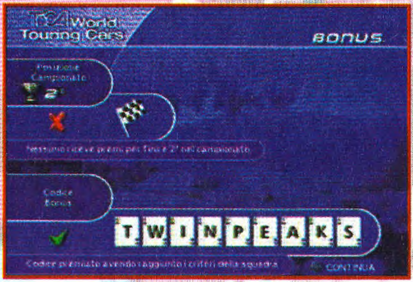
Bello a vedersi, longevo come pochi, divertente e impegnativo: tutto questo è **TOCA WTC**. Se siete appassionati di motori non potete assolutamente farvi sfuggire questo gioco, poiché merita veramente tutte le lirette spese. Nel caso non foste appassionati d'automobilismo, forse è il caso di diventarlo.... Non ho remore ad affermare che TOCA WTC è un capolavoro, allo stesso livello di **GT2** o **Ridge Racer IV**. Nel caso aveste un bel **volante** (magari dotato di vibrazione..) è il momento di montarlo, poiché il titolo Codemasters con il volante è assolutamente FANTASTICO!! Sì, alcuni difettucci ci sono, ma sono tutti veniali e comunque pochi giochi garantiscono una sensazione di **guida reale** come quella di WTC. La cura riversata nello sviluppo del titolo Codemasters traspare appieno, rendendo il prodotto adatto anche ai pignoli. Comprare, comprare a nastro....



L'importante è, una volta sorpassato, di chiudere subito la porta al vostro avversario, pena un ri-sorpasso immediato.



Premendo il tasto L2 mentre siete in gara, vi verrà mostrato un piccolo schema in cui risulteranno tutti i danni prodotti alla vostra vettura.



Alla fine d'ogni campionato, in base al vostro piazzamento, oltre ai punti bonus potrete contare su una cheat. In questo caso sono stato buono, ma non vi ci abituate...

CHE MACCHINA MI COMPRO OGGI???

Come premio per le vostre vittorie, oltre a un numero esagerato di circuiti bonus e campionati che si rendono disponibili, potrete contare anche su una 'retribuzione' a punti, che vi permetterà di sbloccare ulteriori automobili. Tutto questo sarà reso possibile da un particolare menu che fungerà anche da specchietto per vedere quello che avrete guadagnato e soprattutto quello che avrete ancora da guadagnare. Comprese nelle macchine bonus, troverete anche alcune chicche come bolidi ultraveloci e macchine d'epoca...



Casa: **Fox Interactive**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Alien Resurrection

Planet Voto

84

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Ambientazioni del film
- Tensione a volte palpabile
- Realizzazione discreta

Contro
- Un po' ripetitivo
- Tosto fin dalle prime battute

	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

Una delle serie in celluloide più terrificanti ritorna su PlayStation... Riprendete in mano le Smartgun e i lanciafiamme ... oltre che una bella camomilla da un litro!!



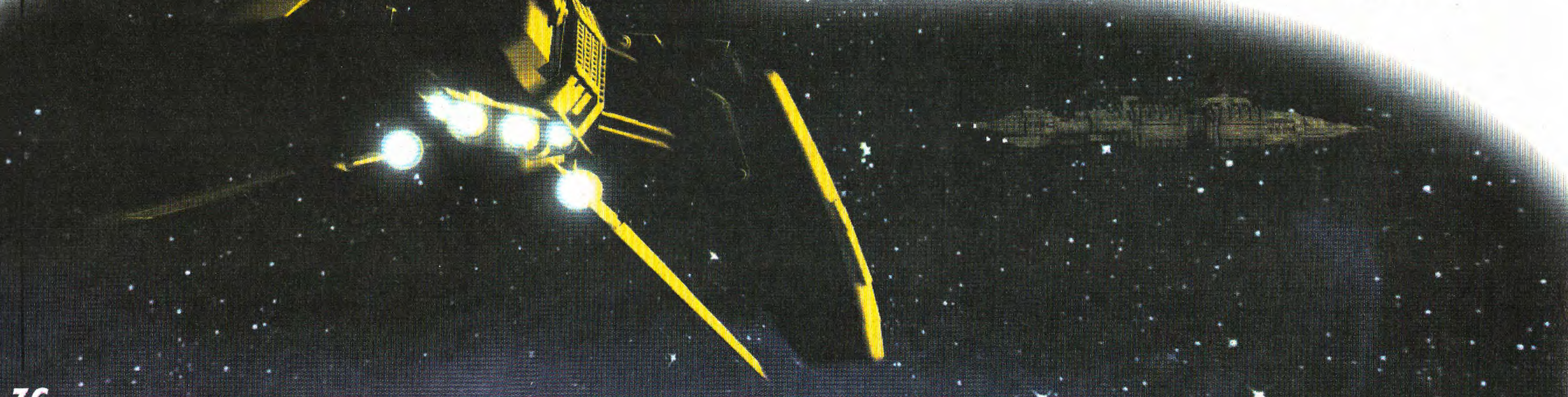
A**lien**. Una forma di vita incredibilmente evoluta e votata alla distruzione di altre forme di vita. In un futuro neanche tanto remoto, il governo terrestre decide di utilizzare degli Aliens come arma micidiale per invadere altre galassie. Con l'inganno, manda un'astronave chia mata **Mother** e relativo equipaggio dritta dritta sul pianeta degli Aliens per cercare di catturare e sopraffare qualche esemplare. L'equipaggio di bordo, inconsapevole della vera missione, mette piede nel pianeta-incubatrice delle orribili creature aliene. E lì inizierà l'incubo della Sig.na Ripley.... In una sintesi molto stringata ho fatto un riassunto di quella che è la trama del primo film, oramai una pietra miliare nella storia del cinema. Il primo, omonimo film **Alien**, verrà seguito da altri tre episodi di qualità e fortune alterne. Quella che però è una componente fissa di tutti e quattro i film rimane sempre la presenza costante di **tensione** ad altissimo livello per tutta la durata dei lungometraggi.



Se avete visto il film, ricorderete le splendide sequenze nell'acqua (Alien tipo "Lo Squalo"). Almeno, qui, c'è un motivo per certi rallentamenti...

ATTENTI AL LUPO!

Sopra, sotto, dietro... L'incredibile **velocità** delle creature aliene unita alla loro impareggiabile **ferocia** li rendono ONNIPRESENTI nelle pareti delle astronavi, lasciando al solo, inadeguato, **rilevatore di movimento** il compito di individuarli prima che sia troppo tardi. L'ansia del povero marine, che sente il Bip-Bip del suo rilevatore aumentare di velocità e intensità, ma non vede nulla avvicinarsi, è il terrore allo stato puro. Proprio su questo punto i programmatori della **Argonauts** hanno basato lo sviluppo del proprio prodotto, **Alien Resurrection**, un misto di tutti i film della serie tradotti in videogioco. A dispetto delle prime immagini del titolo (che circolavano addirittura l'anno



ISPIRAZIONI E PLAGI

Alien Resurrection non è che l'ultimo di una serie di videogames sul tema. Essendo una delle serie cinematografiche più viste in assoluto, è consequenzialmente anche uno degli spunti più creativi per la produzione di videogiochi. Il genere che meglio si adatta allo spirito dei film rimane quello dello sparatutto in prima persona. Difatti, anche Alien Resurrection è stato completamente riscritto da quando i programmatori della Argonauts si sono resi conto che la tensione e la paura delle storie in celluloide non riuscivano a prendere forma nella trasposizione in videogame. Si è passati quindi da una visuale in terza persona a quella, rimasta poi definitivamente, in soggettiva. Visto che il prodotto della Fox Interactive, secondo me, deve moltissimo agli altri due titoli usciti precedentemente, diamogli un'occhiata veloce.

ALIEN TRILOGY
Casa: Acclaim
Piattaforma: PC – Saturn – PlayStation
Il primo, discreto tentativo di riportare le caratteristiche del film in videogames. Nei panni della povera Ripley dovremo affrontare un'orda di aliens per tre enormi locazioni (una dedicata a ogni film uscito, a quel tempo fermi al terzo episodio). Lo scopo viene raggiunto solo a metà, dato che sebbene le ambientazioni riproducessero quelle della Mother del film, l'ansia e la frenesia del film venivano solo parzialmente riprodotte. Complice anche una grafica un po' scarna, che instillava un basso livello di coinvolgimento da parte dell'utente. Tutto sommato, comunque, un titolo sufficientemente valido, soprattutto per i fanatici degli shoot'em in soggettiva e per i fan dei films.

ALIEN VS PREDATOR
Casa: Fox Interactive
Piattaforma: PC



Qui le cose cambiano!!! E pure di brutto!!! Gioco assolutamente fantastico in cui la tensione vi attanaglierà fin dalle prime battute. La grafica a livelli eccezionali e la varietà dei livelli vi farà urlare dalla paura quando un alien vi spunterà sullo schermo. Possibilità d'impersonificare sia un marine che un Alien o un Predator con modalità single player completamente differenti fra loro e una multiplayer che, ancor oggi, è fra le più giocate in Rete. Peccato sia uscito solo per PC, relegando il divertimento di questo titolo ai possessori di un computer...

scorso) e che lasciavano intravedere una visuale in terza persona (alla Resident Evil, per capirci), una volta che il prodotto aveva raggiunto ormai circa il 75% di lavorazione ci si è resi conto che il gioco così come stava venendo non avrebbe funzionato. Quindi, armarsi di pazienza, buttare via tutto (o quasi) e riscrivere il codice



Quello che tutti volevamo/non volevamo vedere: un face hugger in primo piano. Sapete cosa significa questo, vero?



A volte il gioco è un po' caotico: tra il buio, il sistema di controllo e i nemici, a volte tutto si impasta un po'... Ma che atmosfera!



I pochi momenti di luce del gioco si hanno quando all'illuminazione ci pensate voi. In un modo o nell'altro: le uova di alieno bruciano bene, sapete?

da capo sfruttando (probabilmente) le idee e il concept dei titoli precedenti sugli Alien (ampiamente descritti nel box che il vostro A'Mamma vi ha preparato...). Il risultato?? Uno sparatutto in soggettiva che fa dell'azione pura il proprio punto di forza.

UN PASSO PIU' IN LÀ

Diciamo subito che **Alien Resurrection** rappresenta un grosso passo avanti rispetto al precedente **Alien Trilogy**. Qui la grafica è nettamente migliore (e ci credo, dopo quattro anni...) e in generale la cura riversata sul titolo è maggiore. Tutta l'avventura si dipanerà sull'astronave **USM Auriga**, una delle tante a essere utilizzata per l'allevamento di Alien e di cloni umani da dare in pasto alle sbavosissime creature aliene.
Il titolo Fox promette di essere molto lungo, dato che i dieci enormi livelli sono divisi nella bellezza di **79 sottolivelli**, ognuno particolarmente caratterizzato e imbottito di enigmi da risolvere, oltre che orde di Aliens desiderosi di farvi provare la loro mascella estraibile. Sarà presente un ottimo numero di **armi** disponibili, la maggior parte delle quali prese direttamente dal film. Immancabili le sezioni in cui si dovrà cercare-la-chiave-giusta-per-aprire-la-porta giusta, perfetto intermezzo ai vari massacri di aliens e marines che si protrarranno per tutta la durata del gioco. Presente anche un nuovo sistema di **intelligenza artificiale**, che permetterà ai personaggi del gioco non controllati da voi di muoversi a loro discrezione all'interno delle grossissime locazioni dell'astronave. Ciò eviterà di far fare agli alieni sempre le stesse cose, aggiungendo varietà al sistema di gioco.
Molto attenti ai particolari, i programmatori della Argonauts hanno fatto un buon lavoro riguardo ai dettagli delle **locazioni**, che sembrano uscite direttamente dal film.
Questo significa che, oltre a trovare un buon numero di esimi colleghi allegramente squartati in giro per l'astronave, non sarà raro imbattersi in **pozze di sangue** o **bava** aliena, segni quindi di precedenti sanguinose lotte.

NON SOLO FANS

Dopo quasi un lustro, finalmente ci viene ridata la possibilità di tornare su una nave infestata dagli alieni per poter fare un po' di pulizia (no, Pitone, non hai capito niente, posa la scopa e la paletta...). Stavolta gli ingredienti per divertirsi ci sono tutti, anche tenuto conto del gran numero di fans della serie sparsa per il globo (io sono uno di questi..) e della grossa cura per i dettagli riversata da parte dei programmatori della Fox. **Alien Resurrection**, pur non essendo un capolavoro, si farà giocare e apprezzare anche da chi non è patito della serie e cerca solo un buon spara-spara in soggettiva, da giocare con il volume a palla per sfogarsi un po'.



L'ARTE DELL'INVISIBILITÀ

C'è una stanza aperta... entrate... sul tavolo ampolle rovesciate e segni di lotta dappertutto... ma cos'è questo rumore?? No, non è un lavandino che perde e neanche un circuito che fa contatto... Voi non li vedete, ma i Facehugger sono lì che vi aspettano, pronti a inseguirvi fino in capo al mondo pur di infilarvi il loro uovo nello stomaco!! Come nel film, una volta 'beccati' non avrete molto tempo prima che la larva sia pronta a uscire, spaccandovi il torace in due e mettendo fine alla vostra sfortunata partita. La grossa novità è rappresentata dal fatto che potrete evitare di finire aperto come una cozza, semplicemente (si fa per dire) cercando un'unità d'Estrazione d'Emergenza che vi permetterà di estrarre (appunto) l'uovo innestato nel vostro corpo. Particolarità interessante consiste nel fatto che una volta 'infettati' i vari Alien sparsi nel livello vi considereranno uno di loro, ignorandovi bellamente e dandovi la possibilità di aggirarvi indisturbati per le locazioni.



Casa: **Namco**
Genere: **Azione/gioco di ruolo**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Dragon Valor

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Grafica complessivamente di ottima fattura
- Sistema di gioco intrigante
- Trama di sicuro interesse
- Buona l'idea di unire RPG e picchiaduro a scorrimento

Contro
- Stringi stringi, le novità non sono poi così eclatanti
- I combattimenti sono per la maggior parte una pura formalità
- Potrebbe deludere i puristi degli RPG

Voce	Voto
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	9

Planet Voto 87



Draghi e cavalieri sono da sempre un binomio vincente. Le più vecchie leggende ci raccontano di splendide fanciulle salvate dalle grinfie di enormi sputafuoco alati... Poi i cavalieri hanno fatto razzia di draghi e soprattutto di belle fanciulle...

Che la **Namco** sia una delle migliori software house del mondo non l'ho scoperto io. La casa di **Pac-Man** ha realizzato alcuni fra i videogames più belli della storia dell'intrattenimento elettronico. Non desta sorpresa, quindi, che abbia deciso di uscire dai canoni prefissati per spingersi nella produzione di titoli innovativi. Fra questi, spicca sicuramente questo **Dragon Valor**, un RPG che esce dai canali standard dei giochi di ruolo comuni. Niente più combattimenti a punti o a turni ma una specie di **picchiaduro a scorrimento orizzontale** con forti caratteristiche di gioco di ruolo. Il Dragon Valor è un cavaliere d'animo nobile dedito al combattimento dei terribili draghi che infestano le lande desolate della Terra. La sequenza introduttiva ci racconta di come l'ultimo valoroso cavaliere muoia orribilmente abbrustolito sotto l'alitata fiammante di un **drago** mille volte più grosso di lui. Naturalmente, anche tutto il circondario subisce l'ira del drago, che riduce il villaggio a un mucchio di ceneri fumanti. **Clovis**, un ragazzo del villaggio, vede morire fra le sue braccia la povera **Elena**, giurando di vendicare la sua morte cacciando



La schermata principale ci permetterà di scegliere, seppur limitatamente, la locazione da visitare.



TRAINING AUTOGENO

Sfruttando la possibilità di fronteggiare i vari nemici in tempo reale, saltando a pié pari i combattimenti tipici degli RPG a turni (fra le altre cose NOIOSISSIMI, ecco, l'ho detto...), sono state introdotte nel sistema di controllo di Clovis tutta una serie di mosse, speciali e non, che vi permetteranno di affettare chiunque vi si pari davanti. Da notare che le mosse speciali di base, combinate fra loro, potranno generare altre mosse, permettendovi di avere un campionario di attacchi speciali di tutto rispetto.

GUARDIA: Prima di poter essere in grado di sferrare un attacco, dovrete essere capaci di sapervi difendere. In Dragon Valor non sarà complicato, basterà non premere nessun pulsante di azione ed eventualmente indietreggiare per parare il colpo (fisico, non magico) dell'avversario.



ATTACCO: L'attacco sarà il pulsante che, volenti o nolenti, vi porterà avanti nel gioco ed è assegnato di default al tasto Quadrato. Schiacciato singolarmente, permetterà al vostro personaggio di effettuare una sciabolata singola. Se premerete tre volte di seguito, eseguirà una 'bela combo' da tre colpi. Se terrete premuto, infine, caricherà un colpo alla massima potenza, effettuandolo una volta che voi lascerete il pulsante.



SALTO: Premendo il tasto X potrete contare su un salto 'dinamico'. Più terrete schiacciato, infatti, più il vostro omino salterà in alto. Se premerete due volte consecutive, riuscirete a far fare un salto ancora più alto al vostro personaggio.



INVENTARIO: L'oggettistica, si sa, in un RPG rappresenta una delle sezioni a cui dedicare più attenzioni. Anche Dragon Valor non si discosta dal cliché e offre un nutrito numero di oggetti magici e non da portare con sé. Naturalmente, ognuno avrà una funzione particolare da confrontare con altri oggetti dalle funzioni simili. L'inventario si aziona con il tasto Triangolo.



CORSA: Presente anche il tasto della corsa che abiliterà il nostro

tutti i draghi rimasti fino a sterminarli. Inizia così la sua avventura, che lo porterà a peregrinare di villaggio in villaggio, affrontando mostri e scagnozzi, guadagnando **punti-esperienza** e rafforzandosi sempre più.



ALCUNE NOVITÀ

Principalmente il concept di gioco ha l'ossatura di un normalissimo RPG, ma alla Namco, che sa il fatto suo, non andava di fare un gioco normale e, infatti, ha arricchito il tutto con una serie di importanti novità. Tralasciando il discorso della realizzazione tecnica, che comunque è di pregevolissima fattura (ma che non aggiunge di nuovo a quello già visto da case come la Square), le principali novità arrivano dal **sistema di gioco**, che sfrutta i canoni degli RPG solo in parte. Possiamo, infatti, definire **Dragon Valor** un misto fra un gioco di ruolo classico e un picchiaduro a scorrimento orizzontale. Tale sarà, infatti, la struttura dei vari livelli che incontreremo nella nostra avventura. Eliminati i combattimenti a turni, i vari scontri si faranno in **tempo reale**, proprio come in giochi tipo **Fighting Force** et similia. Una volta assimilato il nuovo concept, la struttura della trama, la gestione dell'oggettistica e dei punti-vita, non si discosterà più di tanto da un normale RPG. Molto interessante si rivelerà, poi, l'uso delle **mosse speciali** che aumenteranno di potenza man mano che il vostro personaggio macinerà chilometri e punti esperienza. Prevista anche la possibilità di affrontare determinate locazioni piuttosto che altre, anche grazie alla **mappa interattiva** che vi permetterà di scegliere dove andare, seppur in modo limitato. Non può, a tal proposito, non venirmi in mente il vecchissimo **Dragon Busters** (1984), sempre edito dalla Namco e presente in un box qui in giro.



Il dragone cattivo... lo rivedrete solo alla fine del gioco (se tutto va bene...).

Alcune locazioni saranno particolarmente complesse, facendo fare al vostro senso d'orientamento gli straordinari (non pagati... sigh!).



Non sarà raro che i mostri da affrontare contemporaneamente siano più di due!

MENTE APERTA

Essendo un videogiocatore incallito, ancor prima di un redattore, sono sempre ben disposto a eventuali novità, a maggior ragione se sono intelligenti e ben sfruttate. Non sono mai stato un fan dei combattimenti a turni; ben venga quindi questa ventata di aria fresca, che va però a stravolgere le regole, generalmente poco consone a variazioni, dei giochi di ruolo. Questo significa che mentre da un lato i giocatori che preferiscono un po' d'azione negli RPG, troveranno **Dragon Valor** molto interessante e divertente, dall'altra i puristi storceranno il naso, trovandosi a disagio per la troppa frenesia. Rimane il fatto che, comunque lo si veda, il titolo Namco è ben programmato, ben realizzato e godibile, ragione che consiglia subito l'acquisto. Purtroppo anche un'eventuale prova potrebbe non fugare alcuni dubbi, dato che un'altra caratteristica positiva è quella di non svelare tutti i pregi nelle prime battute di gioco, mantenendo costante il livello di interesse per tutta la durata dell'avventura.



DEJA VU

Chissà perché, nonostante la grafica di buona fattura, il gameplay originale e tutto il resto, non appena ho iniziato a giocare a Dragon Valor, un senso di 'già visto' mi ha attanagliato, senza avere poi la possibilità di riuscire a liberarmene. Con il senno di poi, sono riuscito a mettere a fuoco. Dragon Buster, oltre a essere uno dei coin-op più venduti, è stato anche uno dei videogame per il quale ho speso più monetine in assoluto (peraltro senza finirlo...).



Anche lì i combattimenti si dipanavano lungo il tragitto, con un coraggioso cavaliere, una bella damigella da salvare e un enorme drago verde da fronteggiare... Ah, adesso che ci penso, era anche della Namco... Ma pensa te, la vita a volte....

cavaliere a correre alla bisogna o per il puro gusto di accelerare i tempi.. Comunque, per delle fughe veloci, il tasto giusto è R2. Se usato in combinazione con il tasto Quadrato genererà alcune mosse speciali.





ACCUCCIAMENTO: Alcune locazioni non saranno accessibili stando in piedi. Sarà necessario, quindi, premere il tasto R1 per potersi accucciare. Anche questo, come il tasto della corsa, se usato insieme a quello d'attacco permetterà alcune mosse speciali.

MOSSE SPECIALI: Alcune le troverete di default, altre le scoprirete durante il corso dell'avventura... Le mosse speciali in Dragon Valor non mancano di certo, anzi. Combinate i vari tasti di corsa, attacco, accucciamento ecc. e renderete i vostri attacchi molto spettacolari oltre che estremamente efficaci.





Casa: **Infogrames**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **nessuna**



Koudelka

Planet Voto
61

DI **LUCIO PROSPERI**



A favore
- Grafica molto bella
- Interamente in italiano
- ... **Koudelka** è molto carina

Contro
- Pesante, lento e NOIOSO
- Caricamenti continui ed esasperanti
- Ripetitivo fino alla nausea
- Sistema di controllo pessimo

	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	4
Sonoro	7
Longevità	4
Originalità	6

E bbene sì! Ci siamo rimasti tutti male, anzi malissimo! In redazione si era creato un certo clima d'attesa attorno a **Koudelka**, soprattutto dopo che avevamo avuto l'opportunità di vedere alcune immagini di gioco e in particolar modo della protagonista, davvero molto carina.

Koudelka rappresenta il classico esempio di titolo attorno al quale si erano create molte aspettative, e che invece ha pesantemente (e mai parola fu più appropriata) deluso le attese.



L'azione di gioco avviene con il sistema dei turni, cosa che scontenterà non pochi giocatori.

Quando sono arrivati i **4 CD** del gioco tutti eravamo convinti di trovarci di fronte a un giocone, un capolavoro 'quasi' annunciato, che avrebbe allietato le nostre serate post-lavorative. Come potete intuire dando un'occhiata al voto, non proprio entusiasmante, le cose non sono andate come ci aspettavamo. L'avvilimento ci ha preso alla sprovvista e ci siamo sentiti traditi; in particolare Max "Il Maestro" Losa (che più di tutti caldeggiava il gioco della Infogrames) non si è ancora ripreso e si aggira per la redazione ripetendo "Koudelka, che delusione, che delusione!".

SI PARTE BENE...

Eppure le premesse erano davvero incoraggianti, a partire dall'ottimo filmato introduttivo durante il quale si fa la conoscenza di **Koudelka**. Tale, infatti, è il nome della





L'incontro tra la bella protagonista ed Edward: scoccherà il famoso colpo di fulmine?



Ecco le caselle entro le quali potrete far spostare il vostro alter ego in gonnella.

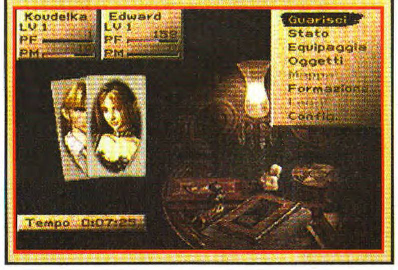
protagonista del gioco, una fanciulla molto agile e carina che si aggira a cavallo per un'antica cittadina. A un certo punto il destriero si arresta e la fanciulla scende, per poi arrampicarsi all'interno di un vecchio monastero. Qui avrete modo di conoscere l'altro protagonista della storia, l'aitante **Edward**, che all'inizio del gioco non è particolarmente in forma: ha infatti subito l'attacco di un orrendo mostro che lo ha ridotto praticamente in fin di vita. Koudelka, però, non si lascia certo impressionare e come se niente fosse si prepara alla lotta. Ed ecco la prima parziale delusione: se devo essere sincero mi aspettavo di poter utilizzare qualche bell'arma o magari qualche magia, in un gioco in stile **Resident Evil**, mentre invece i combattimenti avvengono **a turni** (non sono propriamente un estimatore di questo tipo di giochi, anche se **Final Fantasy VIII** non mi era dispiaciuto). Ripresomi dallo shock, mi preparo per lo scontro. E qui il mio entusiasmo subisce una mazzata dalla quale non si riprenderà più: i combattimenti avvengono con una **lentezza** davvero esasperante, con il programma che accede continuamente al disco e i contendenti che ragionano a lungo prima di eseguire il colpo. Cerco di velocizzare un po' il tutto pigiando qualche tasto, ma non succede nulla... Rassegnato mi aggrappo all'ultima speranza: probabilmente i combattimenti non saranno molto frequenti...

QUATTRO CHIACCHIERE

Dopo aver sconfitto il mostro si assiste alla chiacchierata tra **Koudelka** ed **Edward**, scoprendo così che il gioco è interamente in italiano, non solo nella parte delle opzioni ma anche nei dialoghi. Il parlato è senza alcun dubbio uno degli aspetti più validi della produzione, grazie a dei doppiatori molto bravi e credibili. Dopo le chiacchiere, Koudelka guarisce il suo nuovo amico e lo invita a

COSA MI PORTO APPRESSO?

Nel corso dell'avventura (sempre che abbiate la pazienza di spingervi così avanti...) avrete modo di raccogliere diversi oggetti che andranno ad arricchire il vostro bagaglio. Il più delle volte si tratterà di cose importanti per incrementare il proprio status fisico, altre volte di ricariche per le armi o mappe del luogo nel quale vi trovate.
È curioso che a Koudelka sia sufficiente un tozzo di pane raffermo per guarire dai cruenti scontri contro ragni e scarafaggi giganti... ma non siate pignoli, si tratta di un gioco!





▲ *Alcuni mostri, invece di scagliare attacchi, preferiscono fare incantesimi di guarigione.*

seguirlo. Molto bene, penso, c'è la possibilità di utilizzare due personaggi, probabilmente per seguire strade diverse o esplorare porzioni dei livelli differenti. Quando l'immagine torna alla visuale di gioco, però, Edward non c'è... e dov'è andato?!? Boh, forse ho capito male e ha ripreso la sua strada. Avanzo di pochi metri e all'improvviso una dissolvenza... ed eccomi di nuovo sul campo di battaglia. Ma il nemico dov'era? Come ho fatto a incontrarlo? Altro mistero. Sul luogo dello scontro, però, è ricomparso Edward... Comincio a capire: probabilmente durante gli spostamenti Koudelka se lo tiene in tasca, o magari è lui che le si infila nel reggiseno. Vi risparmio la descrizione della pesantezza del combattimento che, questa volta, avviene contro due **bacherozzi** particolarmente cresciuti. Finita la lotta ritorno nella stanza, entro in una porta ed ecco una nuova battaglia. Insomma, quasi non si fa in tempo a muoversi che si deve affrontare uno scontro... Le mie speranze che i combattimenti fossero sporadici e subordinati all'esplorazione sono miseramente crollate...



CHE BEL MOSTRO, MI FAI SEDERE?

Dal punto di vista **grafico** il gioco non è affatto male, anzi! I due protagonisti sono ben realizzati, anche se durante le scene di combattimento eseguono sempre le stesse tre/quattro mosse. Molto belli (nella loro bruttezza...) anche i numerosi nemici che incontrerete sul vostro cammino: ragni, blatte, cavalieri, vampiri e quant'altro è scaturito dalla fervida immaginazione degli sviluppatori (che evidentemente hanno pensato moltissimo al design, e quando c'era da occuparsi del gameplay hanno fatto sciopero...). Pensate che a un certo punto vi troverete a lottare persino contro delle **sedie volanti** o contro un **tavolino** con tanto di candela nel centro! I **filmati** sono di una certa qualità e si integrano davvero bene con la trama. Ma lo ripeto, non è certo nella realizzazione tecnica che risiedono i problemi di Koudelka... anzi! Anche le **ambientazioni** assolvono appieno al loro dovere, anche se non sono molto definite e a volte non si riesce a distinguere gli oggetti da raccogliere (che, tra l'altro, non sono segnalati in alcun modo).

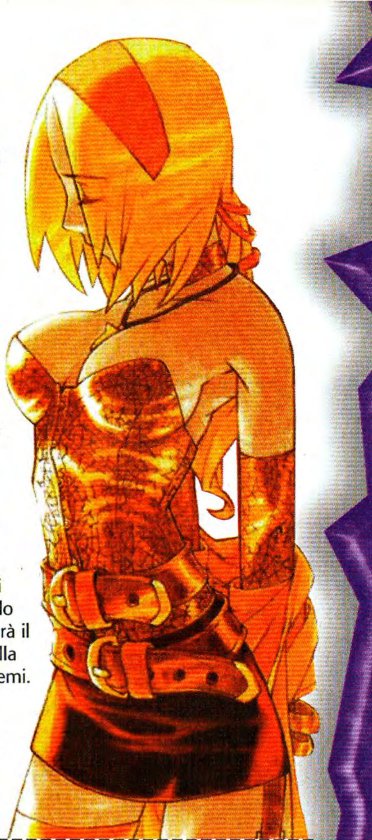


▲ *Perché non hai portato il DDT? Guarda quanti mostriciattoli ci sono in giro...*

Comunque non vi preoccupate, non farete in tempo quasi a prenderli, visto che ogni due passi verrete risucchiati in scontri contro avversari che non si vedono (ma forse anche questi Koudelka se li porta nella borsa, per tirarli fuori come coriandoli a Carnevale...).

NON MI RIESCO A CONTROLLARE

State cominciando a pensare che sono troppo severo con questo gioco? Purtroppo non sono io a essere di cattivo umore oggi (o almeno non lo ero prima di cominciare a giocare a **Koudelka**), ma è il titolo della Infogrames a essere infarcito di magagne, più o meno gravi. Per chiudere il cerchio, infatti, non poteva mancare una bella critica al **sistema di controllo**, davvero impreciso, poco intuitivo e irritante. È vero che durante i combattimenti per spostarvi dovrete solo muovere un **quadrato bianco**, e poi sarà il personaggio ad andarci sopra, ma è nella fase 'esplorativa' che emergono i problemi. Ritenete il metodo di controllo di **Resident Evil** e compagnia bella poco intuitivo? Provate Koudelka e invierete una lettera di scuse alla Capcom per esservi solo permessi di aver pensato male... Far andare la dolce fanciulla



◀ *Blatte, bacherozzi e scarafaggi saranno avversari contro i quali dovrete scontrarvi quotidianamente.*

Le ambientazioni sono assolutamente curate e d'atmosfera... Se avessero messo la stessa cura nella realizzazione del resto! ▼



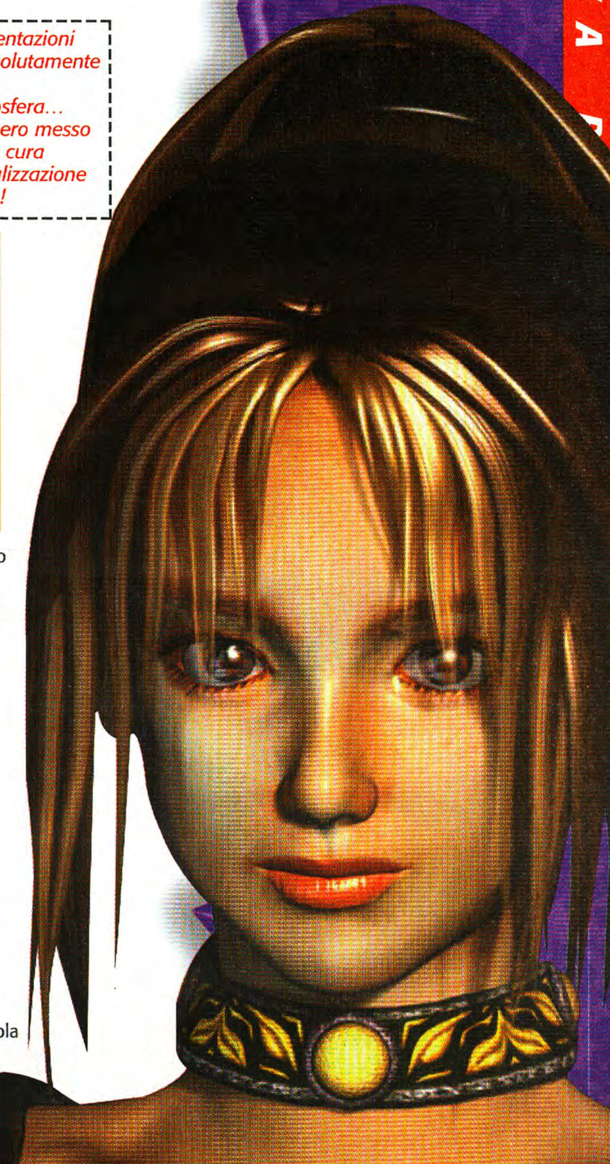
nella direzione di gara desiderata si rivelerà ben presto un'impresa molto superiore alle vostre abilità, ma soprattutto alla vostra pazienza! Ma tutto il gioco è un attentato alla capacità di sopportazione di qualunque essere umano dotato di un minimo di raziocinio!

TRISTI CONCLUSIONI

Credo che ben poco altro si possa aggiungere... ritengo di essere stato sufficientemente esplicito. **Koudelka** poteva senza dubbio essere un bel gioco, anzi aveva tutte le giuste premesse: una protagonista molto carina, un'ambientazione affascinante, una trama d'atmosfera e mostri orrendi e cattivi il giusto. Inoltre, la realizzazione tecnica si presentava di un certo livello, con un'ottima traduzione in italiano e dialoghi ben strutturati. Purtroppo il gioco è venuto a mancare proprio dal punto di vista più importante: quello del divertimento. Mi ripeto, per chi si fosse distratto nel corso della recensione: Koudelka è pesante, tedioso, palloso, fastidioso, soporifero, barboso, uggioso, seccante, prolisso e... basta, anche perché con quest'ultimo ho finito i sinonimi della parola NOISO che conosco.

PIACERE, KOUDELKA

Continuano a uscire giochi con protagoniste delle fanciulle sempre piuttosto attraenti. Tutto questo non può che far piacere a noi maschietti, anche se a qualcuno potrebbe risultare un po' difficile identificarsi nei panni di una donna...
In ogni caso, la protagonista del gioco della Infogrames è senza alcun dubbio una delle fanciulle più carine del filone 'eroine senza paura post-Lara Croft'. In una mia ideale (e un po' maniaca) classifica la ritengo inferiore solamente ad Aya, la protagonista di Parasite Eve 2... Questione di gusti che, fortunatamente, sono profondamente diversi da persona a persona.






LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION
PLANET
PLAYSTATION
DRIVER 2


LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION
PLANET
PLAYSTATION
ALIEN
RESURRECTION



Casa: **Sony**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Terracon

DI ALFREDO DELMONACO

Planet Voto

75

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	6
Gameplay	6
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	7

A favore:
- A suo modo originale
- Agli amanti degli sparatutto forse piacerà
- **Xen** non è antipatico

Contro:
- Realizzazione tecnica obsoleta
- Giocabilità insipida
- Coinvolgimento pressoché nullo

Xen è un extraterrestre. Non che la cosa sia deplorevole, anzi... Lui è l'ultimo superstite di una razza più evoluta della nostra. Molto più evoluta. Talmente evoluta che n'è rimasto uno solo... Divagazioni a parte, ritorniamo a Xen. Dicevamo che è l'ultimo esemplare della sua specie e vive tranquillo sul suo pianeta. Tranquillo è dire poco, visto che il **Terracon** ha distrutto tutta la sua razza, lasciandolo in vita per errore. Il Terracon è un astronave vivente d'enormi dimensioni che per poter sopravvivere necessita dell'energia dei pianeti chiamata **Genergy** (un po' come Galactus, uno dei nemici giurati di tutti i super eroi della Marvel...). Questa volta, però, Xen non può permettere che Galac... ops, Terracon, continui la sua opera di distruzione e morte e decide di opporsi al massacro dei pianeti, evitando che altri mondi facciano la fine del suo.



Sparare, sparare e ancora sparare... Gli scagnozzi del Terracon sono infiniti, oltre che ostili.



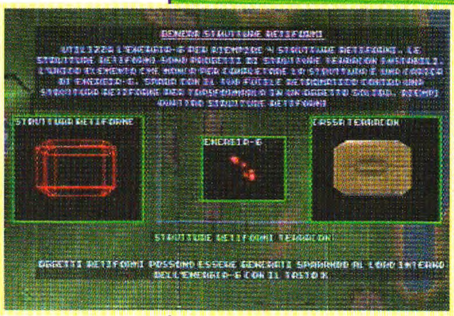
Preso 'a prestito' da MDK, potrete ritrovare la visuale in prima persona per colpi da cecchino.

UNA LANDA DESOLATA

La sequenza iniziale ci porta direttamente da Xen, tutto intento ad approfondire alcune **sessioni d'addestramento**. Per poter meglio entrare nell'ottica del gioco e assimilare così i numerosi (si fa per dire) comandi del titolo **Sony**, è prevista una sessione d'addestramento che vi dovrete scroppare per forza, a meno che non decidiate di resettare la Play e giocare a qualcos'altro. Una volta risolta la pratica d'addestramento (comunque utile per poter familiarizzare con il sistema di gioco...) potrete finalmente lanciarvi nell'avventura. Per poter sconfiggere **Terracon** e vivere felici e contenti ne avrete di strada da fare... Praticamente, voi impersonificherete Xen in un mondo totalmente tridimensionale. Vi verranno sottoposte man mano le **missioni**, tramite le quali potrete mettere le forze di Terracon al muro e sferrare l'attacco finale. Sostanzialmente il gioco non si discosta molto dai classici sparatutto/platform in 3D dell'ultima generazione come **Medievil**, **Croc** o **MDK** (da cui i programmatori sembrano aver preso ben più della fonte di ispirazione), in cui sparare sempre prima dell'avversario è cosa buona e giusta. Attenzione a non confondere il tutto con giochi tipo **Loaded** in cui, invece, lo sparo era tutto. Sono presenti, infatti, alcune sezioni dedicate ai **rompicapo**: qui dovrete dare sfoggio della vostra materia grigia per passare alla missione successiva. Niente di particolarmente complicato, per carità... comunque...

BUY OR NOT TO BUY???

Terracon è un gioco strano, che si affaccia nel settore dei giochi mediocri. La grafica un po' sgranata, la giocabilità ripetitiva e il tasso di interesse che scema subito (Aho!! Scema a chi??) lo rendono un acquisto sconsigliato ai più... È anche vero che mi avete maltrattato **Fear Effects** (vedi la posta di Pitone...) e che **Barbie Supersport** ha venduto a nastro, ragion per cui ai patiti del genere potrebbe anche piacere. A me non è piaciuto.



Un breve (si fa per dire) briefing vi darà subito il punto della situazione, mostrandovi i punti della missione.



Xen è piccolo, ossuto, ma è veramente tenace...

LI HO VISTI E SEZIONATI

Li ho visti!!! Gli Ufo intendo... Nell'ultima (e prima...) calata in terra statunitense capitammo in quel di Roswell che i più svegli di voi ricorderanno essere stato il paese in cui cadde il famoso disco volante... Potete immaginare il business che impregna ogni muro del 'town': muri disegnati con alieni, insegne a forma di dischi volanti, negozi con vari gadget... Io però li ho fregati tutti e sono riuscito a beccarne uno al volo, mentre stava leggendo Planet... Scusate, ma non ho resistito alla tentazione di vedere come sono fatti dentro...

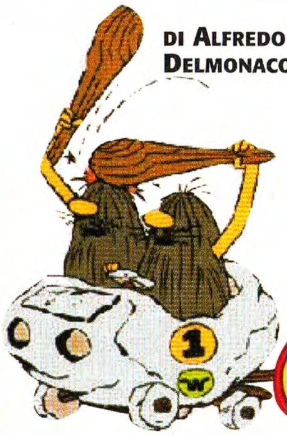
PROVA PLANET

Casa: **Infogrames**
Genere: **Racing**
Numero giocatori: **2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Wacky Races

Planet Voto
78

	Voto
Grafica	6
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7



DI ALFREDO DELMONACO

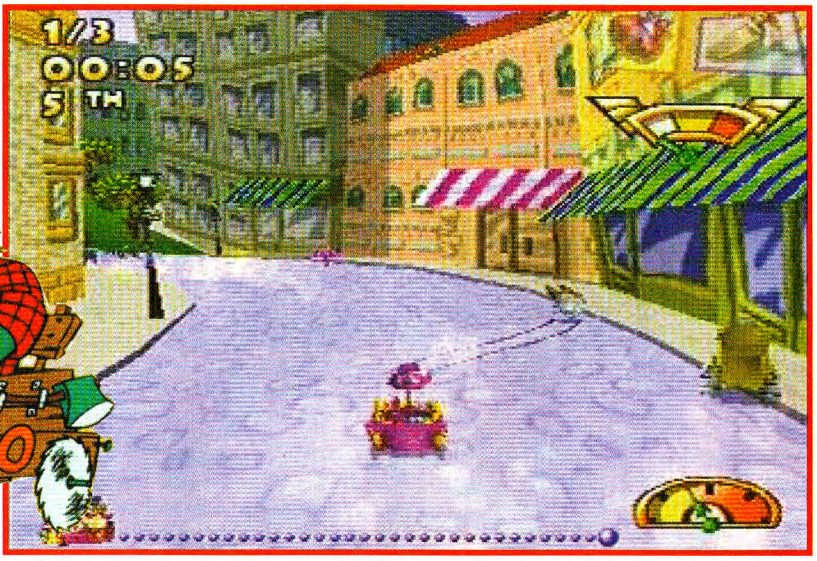
A favore
- Sono i personaggi della serie TV
- Titolo oggettivamente divertente
- Non tutti i personaggi sono disponibili da subito

Contro
- Non si possono distribuire mazzate a destra e a manca come in **Street Racer**
- Grafica non superlativa
- Musiche inferiori a quelle della serie televisiva
- Traduzione da pianto tibetano

Una delle serie a cartoni animati più divertente mai uscita è senza ombra di dubbio quella di **Wacky Races**. I vari **Insetto Scoppiettante**, **Diabolico Coupé** o **Peter Perfect** appartengono a una delle pagine più belle della mia infanzia. Inutile dire che, sebbene l'arrivo in reda del gioco in questione abbia creato una serie di risse violente, alla fine sono riuscito ad accaparrarmi un UZI e , di riflesso, la copia del gioco.

... Ed ecco che la corsa ci regala le prime emozioni, Penelope Pitstop è ferma!!! Che è successo, Penelope? "Questa macchina non ne vuol sapere di ripartire, allora ne ho approfittato per rifarmi il trucco...". Naturalmente in suo aiuto arriva Peter Perfect che però, fermandosi, perde posizioni...

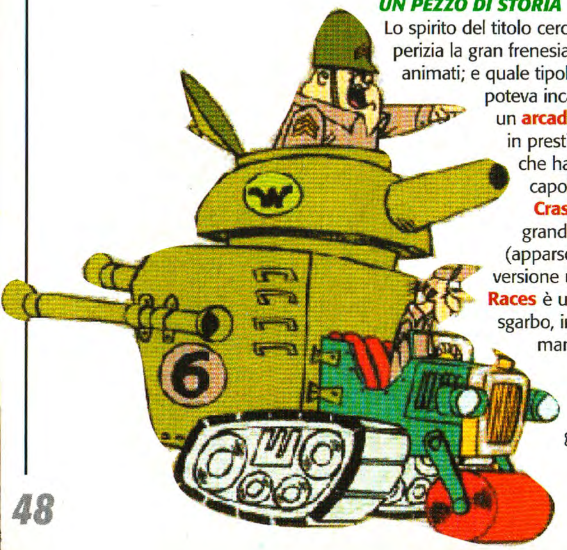




Le ambientazioni del gioco, sebbene riproducano in maniera ottima quelle ben note del cartoon, sono penalizzate da un dettaglio basso.

UN PEZZO DI STORIA

Lo spirito del titolo cerca di riprodurre con perizia la gran frenesia della serie a cartoni animati; e quale tipologia di gioco migliore poteva incarnarla, se non quello di un **arcade racing game**??? Preso in prestito il concept di gioco che ha partorito grandi capolavori come **Mario Kart**, **Crash Team Racing** o il grandissimo **Street Racers** (apparso però su Play in una versione un po' opaca...), **Wacky Races** è una gara all'ultimo sgarbo, in cui l'utilizzo di manovre scorrette e di bonus è d'obbligo per poter sperare di arrivare in fondo alla gara. Poca importanza viene data ai settaggi dell'auto o allo stile di guida, l'importante è arrivare primi a tutti i costi. A tal proposito l'impostazione prettamente **arcade** cataloga subitaneamente il gioco, rendendolo immediato come pochi. Sebbene ogni macchina abbia più o meno le stesse potenzialità, è presente un certo numero di **caratteristiche** che rendono un mezzo



MA... DOVE È FINITO DICK DASTARDLY???

In pieno stile della serie a cartoni, ogni tanto il perfido Dick si imbosca, architettando qualche bastardata delle sue. Anche qui funge un po' da spirito libero, scomparendo dalla gara per disseminare trappole a destra e manca o addirittura intromettersi nella corsa improvvisamente per mandare a sbattere questo o quel concorrente. Lo maledirete più e più volte, come hanno fatto prima di voi i concorrenti della serie a cartoni...



UN TAGLIO CONVENIENTE

Alcune locazioni prevedono una scorciatoia per poter 'tagliare' parte della pista e uscire successivamente davanti ai vostri concorrenti. Si tratta di parti di pista alternativa, seminascoste, che se ben utilizzate vi permetteranno di 'sbucare' davanti ai vostri avversari diretti, senza essere visti e senza effettuare pericolosi sorpassi. Peccato che siano tutte in posizioni sfavorevolissime e molto ben mimetizzate.



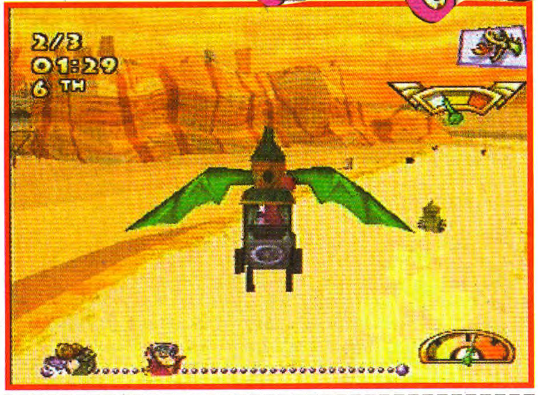


diverso dall'altro. Alcuni sono più veloci (come la vettura di **P.Perfect**), altri un po' più cattivi (come il **Diabolico Coupé**). La scelta, quindi, dovrà essere fatta tenuto conto del vostro stile di guida o del vostro approccio alla gara.

UNA BUONA RIPRODUZIONE

Rivedere i mitici personaggi del gioco (soprattutto **Dastardly** e **Muttley**...) è stata un'emozione, tenuto conto anche del fatto che, graficamente, è stato fatto un certosino lavoro di riproduzione delle caratteristiche dei personaggi della serie TV. Ciò significa che quello che vi ricordate lo troverete esattamente riprodotto anche nel CD. Non avrebbe avuto senso fare un gioco del genere cambiando il look dei personaggi e





▲ *Il diabolico coupé, da sempre il mio personaggio preferito, utilizza il mitico drago per scalare qualche posizione...*

difatti, per fortuna, così non è stato. Sebbene la **grafica** non sia proprio niente di speciale (anzi...), basta per caratterizzare decentemente tutti i personaggi e relative vetture. Lascia un po' a desiderare il look delle **ambientazioni** dove, forse, si poteva spremere di più' il processore della Play senza intaccare il frame/rate dello **scrolling**. A proposito di quest'ultimo, bisogna segnalare che non ho ravvisato nessun rallentamento neanche in sezioni particolarmente affollate come le **partenze**. Ben caratterizzate anche le **armi bonus**, divertenti da vedere e da usare nel





▲ *I fratelli Slug vi faranno morire dalle risate con i loro commenti sulla gara.*

corso della gara. Veniamo quindi all'esame più difficile che riguarda la **giocabilità**, tradotta in questo caso nella **guidabilità** del mezzo. Come già accennato, la tipologia di gioco non ammette nessuna concessione alla simulazione vera e propria. Il **controllo delle vetture**, quindi, sebbene sia vario grazie alle diverse caratteristiche di ogni mezzo, ha la sua forza e la sua debolezza nell'**immediatezza**. Se deciderete di utilizzare un solo personaggio durante le gare, ci saranno serie possibilità che vi annoierete dopo poche partite. La differenza di caratteristiche fra una vettura e l'altra, invece, vi permetterà di





▲ *Una delle cose più divertenti è rappresentata dal fatto che potrete decidere di neutralizzare il vostro avversario diretto nel momento in cui è più vulnerabile.*

impostare ogni volta la gara in modo completamente diverso, aumentando il grado di coinvolgimento e di divertimento. Ogni personaggio, infatti, potrà contare su alcune **armi speciali**, alcune personalizzate, altre comuni a tutti, da usare senza remora durante il corso della gara. L'approccio alla gara, unito all'uso smodato delle armi bonus sparse per il tracciato, garantiscono quindi partite sempre frenetiche e divertenti. Parzialmente deludente risulta invece il **sonoro**, in cui le musiche risultano essere non particolarmente accattivanti (e comunque una spanna sotto quelle della serie televisiva); il **commento** del cronista (anche se non è quello originale...) è senza infamia e senza lode. Quelli che risultano veramente spassosi sono i vari commenti dei personaggi del gioco, che riusciranno a strapparvi più di una risata durante la varie gare. Ho trovato un'ottima scelta quella di non rendere disponibili tutti i personaggi da subito. Sebbene all'inizio potrete rimanere sconvolti e delusi dalla mancanza dalla line-up di partenza di alcune pietre miliari come **Rufus Ruffcat** o il prof. **Pat Pending**, la voglia di 'tirarli fuori' vi costringerà a stragiocare il titolo e vincere tutte le gare disponibili. Presenti, comunque, molte altre **modalità nascoste** che avranno il compito di tenere sempre alto l'interesse. La **longevità** del titolo in se stessa (tradotta come divertimento puro) è molto buona, seppur minata da una modalità **multiplayer** in split screen (dagli, dagli allo split..) e da un **dettaglio grafico** che si abbassa paurosamente.

IN DIRITTURA D'ARRIVO

Che dire, quindi, di questo ritorno di fiamma per le **Wacky Races**?? Non siamo sicuramente di fronte a un capolavoro, ma neanche a una ciofeca ignobile. La licenza una volta tanto è stata usata in maniera intelligente e sviluppata in modo sufficientemente buono. Vi divertirete a silurare i vari **Dick Dustardly** o l'**Armata Speciale** a dispetto di una realizzazione non impeccabile, un controllo della vettura un po' semplificato e una traduzione che, ancora una volta, fa ridere... ma non per scelta voluta.



BONUS, MALUS E COSÌ-COSÌ SUS

A un titolo del genere non potevano mancare di certo dei bonus da prendere durante la gara... E infatti,



per poter attivare una delle proprie armi segrete, bisognerà raccoglierne quanto più possibile. A dire il vero la potenza della vostra arma segreta sarà direttamente proporzionale a quanti bonus avrete collezionato. Ne potrete collezionare un massimo di tre consecutivi, abilitando così la vostra arma segreta che varierà da personaggio a personaggio. Uguali per tutti, invece, risulteranno i primi livelli delle armi segrete. Sebbene non sarà molto complicato ottenere i bonus durante la gara (basterà passarci sopra con la vostra vettura), la loro particolare collocazione sulla pista, comunque, vi costringerà a effettuare delle traiettorie un po' inconsuete per accaparrarveli.

Casa: **Infogrames**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Test Drive 6

Planet Voto
89

DI **CHRISTIAN PETTINI**



A favore
- Molte piste e macchine
- Nonostante l'aspetto 'serio', il gioco è divertente
- È tradotto in italiano

Contro
- Non immediatissimo né facilissimo
- Alcune modalità sono proprio bislacche

	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	6

Chiariamo subito il dubbio iniziale: non è bello stressare il lettore con domande senza risposta... Sì, la recensione che state per leggere è relativa al

'Esame di guida' giunge così alla sue sesta release... La nuova RAM inserita nel cranio del recensore indegno dice: "È la terza release per PSX". Si tratta della migliore? Uhm, non so, credo, forse...

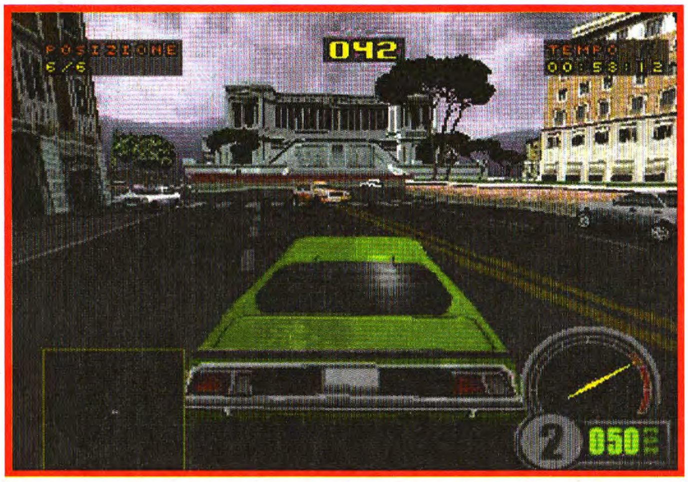
miglior Test Drive della serie. Il lavoro svolto dai Pitbull è ottimo, senza ombra di dubbio, e supera i predecessori.

WAP-BABA-LOO-WAP-A-BAM-BOOT

Il gioco si apre con una sequenza animata molto aggressiva, commentata da un gruppo misero che interpreta una canzone "vorrei ma non posso", dal ritmo un po' incalzante che dovrebbe aumentare la bellezza delle manovre veloci e al limite che vengono mostrate. Senza riuscirci, purtroppo. All'avvio



Che fissa il Big Ben! Prima di arrivare qui siamo stati nella City, partendo dal ponte di Londra...



Le gare sono sempre molto intense grazie sopratutto alla IA degli avversari e il divertimento è sempre assicurato.

ci viene offerta la possibilità di scegliere la lingua e non manca l'italico idioma. Il menu delle opzioni è vario e prevede diverse scelte, dalle opzioni alla gestione della memory card e dei record, fino al menu di gara. Le opzioni vogliono settare il controller, l'audio e il video, e il gioco; questa ultima scelta ci consentirà di decidere la misura della velocità (miglia o chilometri orari), la difficoltà, la presenza del traffico e della polizia ecc. Il menu della pratica ci consente di scegliere la pista e la macchina su cui correre e ci lancia in pista senza troppi patemi. Ma l'opzione più interessante è quella cui si accede dalla voce menu della gara; dopo aver impostato il nome si seleziona il mezzo dal garage scegliendo un'auto di una delle quattro classi (inizialmente è accessibile solo la prima). Quindi, si decide una gara singola e il circuito su cui correrla, oppure un torneo tra quelli disponibili secondo la classe relativa alla propria macchina, oppure si può scegliere un inseguimento con la polizia (che in due è fichissimo) o ancora si decide per una sfida.

UNA GRAVE MANCANZA

Il sistema di controllo è davvero molto buono. La macchina è sempre sotto i nostri comandi e risponde con prontezza alle nostre sollecitazioni con il pad. La sensibiltà del Dual Shock Sony aiuta a imprimere alla vettura la direzione che noi decidiamo. Purtroppo manca il supporto per il NegCon, il controller analogico Namco prodotto

ARIDATECE GIUSEPPE

Approfitto di questo piccolo spazio per salutare un amico: il grande Giuseppe, il finanziere addetto alla telematica del reparto romano di via del Forte Bravetta. Si tratta di un personaggio singolare, divertentissimo e appassionatissimo di videogiochi. È un utente PlayStation eccezionale: competente, appassionatissimo e pure bravo! Mi piace sempre citare le mie amicizie altolocate e potenti -soprattutto se sono giocatori targati Sony...

GLI INDICATORI SU SCHERMO

Dal menu delle opzioni si possono settare gli indicatori dello schermo e anche, per quanto riguarda il display della velocità, la sua natura: nel senso che potete decidere se visualizzare la velocità in chilometri orari, oppure in miglia. In basso a destra potrete trovare il contagiri, il tachimetro e l'indicatore della marcia. Non manca una dettagliata piantina, che tornerà molto utile quando, di fronte a un bivio, dovrete prendere la decisione corretta circa la vostra direzione. In alto a destra troverete la vostra posizione e anche il giro, se state correndo su di un circuito chiuso. L'angolo a sinistra in alto invece riporta il cronometro, con gli eventuali check point.



espressamente per i giochi di guida, che sterza su se stesso e ha due tasti analogici la cui escursione è perfetta per il dosaggio del gas e del freno. Per il resto, le macchine si guidano decisamente bene; purtroppo avere un controllo al 100% del veicolo non è semplicissimo per l'alta velocità del gioco, che se da una parte crea un giusto eccitamento dall'altra deprime un po' la tecnica di guida. Il traffico, poi, se attivato crea qualche complicazione supplementare, costringendo il gioco a effettuare manovre repentine che possono risultare difficili.



Ci sono molti tornei e competizioni che impegneranno a lungo tutti i giocatori solitari.



Qui possiamo scegliere la nostra vettura; ce ne sono molte per ogni classe. A me piace molto questa Hemi Cuda.



So' Romeo er mejo pilota der colosseo...!

ROMA NUN FA' LA STUPIDA STASEEEEEERAAAAAAAA

La grafica è buona. Sicuramente veloce, si mantiene anche su alti livelli per quanto riguarda la fluidità. Purtroppo il clipping è abbastanza accentuato e, specie nelle sezioni più 'dense' di poligoni come le città, si nota spesso che l'orizzonte nasce un po' all'improvviso. Ma ora vengo a parlare di quello che è il vero acido del gioco: le ambientazioni. Nel gioco sono riprodotti molti tracciati diciamo 'realmente esistenti', nel senso che sono replicate molte città (Londra, San Francisco e Roma...) e per quella che è la mia esperienza devo dire che le repliche sono fedeli. Nel senso: prendiamo per esempio Roma. Non manca nessun monumento caratteristico e, sebbene la piantina romana non sia ineccepibile, sicuramente è corretta la posizione del Tevere e dei monumenti fra di loro. Per esempio, dopo piazza Navona c'è corso Vittorio, poi il ponte, quindi San Pietro e poi ancora il Gianicolo. Quindi la nostra corsa spericolata nella capitale d'Italia è 'giusta' dal punto di vista del piazzamento dei monumenti e delle piazze più famose e delle strade che vanno fatte per arrivarci. Ma soprattutto la cosa bella è l''aria' che si respira: i vicoli di Roma, stretti, son replicati



con i giusti colori e la corretta natura, molto meglio di quanto ha fatto Gran Turismo 2. E questo succede pure per Londra, Parigi e New York. Le altre città proposte non le conosco tanto bene e quindi, diplomaticamente anzi saggiamente, mi astengo da ogni commento. Le automobili invece sono disegnate con un buon numero di poligoni e stondate con efficacia; triste invece l'effetto dei riflessi sulla carrozzeria.

HAI LASCIATO LA SGOMMATA

La sezione audio è discutibile. Ci stanno un sacco di canzoni che offrono un rockettino leggero, abbastanza adeguato a commentare le vostre peripezie. Va detto che un commento leggero si adatta bene all'azione, perché tanto non avreste il tempo di seguire, con l'orecchio, qualcosa di migliore e più coinvolgente. Al contrario, i rumori sono bellissimi, sia quelli del motore che quelli delle gomme; da sempre i Test Drive hanno gli effetti audio delle sgommate più rozzi, efficaci e cafoni.

ACCATTATEVILLO, GUAGLIO'!

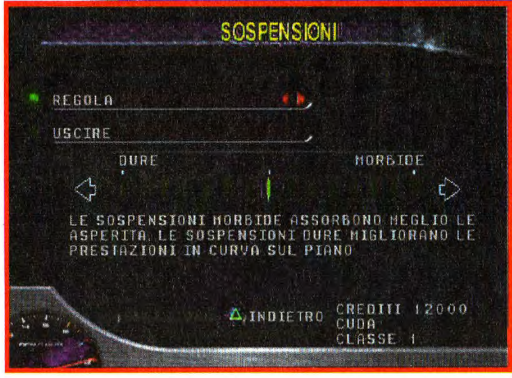
Il numero delle macchine è molto elevato e così quello delle piste (ventidue in totale, ma molte sono semplici varianti). Il gioco è divertente nella sua esagerazione; in modo particolare gli incidenti non hanno niente da invidiare, dal punto di vista della spettacolarità, a quelli che ci può far vedere un qualunque Destruction Derby. Anzi, probabilmente Test Drive supera il lavoro Psygnosis per quanto riguarda la scenograficità degli incidenti, con macchine che compiono evoluzioni che... nemmeno pesassero un quintale! Questo mina un po' il realismo, ma sicuramente aumenta la spettacolarità.
In definitiva penso di poter tranquillamente consigliare l'acquisto di questa ultima release di 'Esame di guida', che non deluderà chi è disposto ad accettarne la natura e la personalità particolare.



GRAN TURISMO? BEH, INSOMMA, NON ESAGERIAMO...

Entrando nel proprio garage è possibile, per mezzo della voce Aggiorna, upgradare la propria vettura. I miglioramenti possibili riguardano quattro grandi categorie: motore, freni, pneumatici e sospensioni. Oltre a effettuare acquisti a hoc, è possibile operare dei settaggi: il motore consente di regolare la lunghezza dei rapporti, delle sospensioni può esser decisa la durezza ecc. La fase non è molto approfondita (altro che Gran Turismo!), ma è comunque divertente e inoltre risulta 'onesta' nel senso che, delle modifiche accordate, vi accorgerete in maniera abbastanza tangibile e verosimile.





Casa: **Takara**
Genere: **Picchiaduro**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Toshinden 4



DI LUCIO PROSPERI

A favore
- Numerose mosse a disposizione
- Molti colpi 'spettacolari'
- Sonoro curato

Contro
- I lottatori a disposizione non sono tantissimi
- Velocità di gioco non eccezionale
- Alcuni colpi appaiono un po' 'casuali'

	Voto
Grafica	8
Gameplay	7
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	7

Planet Voto 79

È tornato Toshinden, uno dei picchiaduro storici della PSX. Al contrario di Tekken, la qualità della serie è andata lentamente diminuendo nel corso degli anni. Per fortuna questo quarto capitolo ne risolleva un po' le sorti.

La storia narra che, in un tempo molto lontano, veniva disputato un torneo di arti marziali che riuniva i migliori lottatori di ogni luogo. Questo **'Battle Arena'** coinvolgeva uomini e donne che si preparavano per anni per combattersi all'ultimo sangue... unico scopo l'annientamento dell'avversario! Improvvisamente il torneo fu interrotto, a causa della morte del suo inventore... ma niente è per sempre. E adesso nuovi guerrieri, alleati tra loro, sono pronti per versare altro sangue, per sprigionare l'incredibile forza dei loro colpi e per far scintillare le loro armi.

NON C'È TRE SENZA QUATTRO

Il primo capitolo della saga di **Toshinden**, all'uscita della PlayStation, aveva tenuto testa addirittura a sua maestà **Tekken**, tanto che molti avevano preferito il prodotto sviluppato dalla **Takara**, ritenendolo più vario e frenetico. Purtroppo la qualità di questa serie, contrariamente a quella della **Namco**, è andata scemando nel corso degli anni. Se ancora il secondo episodio era valido, il terzo si è rivelato davvero mediocre. In molti, ormai, credevano che non avrebbero mai più sentito parlare di **Battle Arena Toshinden**. E invece eccoci qui, con il quarto capitolo tra le mani... Contenti? L'unica domanda che mi sorge spontanea è questa: si sentiva davvero la mancanza di un altro picchiaduro? È vero che sotto **Tekken 3** e **Soul Blade** è il diluvio, che il nome del prodotto è di un certo richiamo, ma io credo che saremmo sopravvissuti benissimo senza... Questo nonostante **Toshinden 4** si dimostri un buon titolo, un passo decisamente avanti rispetto al succitato (e sciagurato) terzo capitolo. Come già detto, la caratteristica principale del gioco è lo **story mode**, che vedrà i **nove lottatori** 'base' impegnati in scontri all'ultimo sangue, suddivisi in tre gruppi alleati. Prima delle mazzate, quindi, dovrete sciropparvi tutta una serie di **dialoghi** (purtroppo solamente in inglese) che vi sveleranno il perché dell'odio tra le varie comitive. Una volta nell'**arena** comincerete controllando un atleta, proseguendo di combattimento in combattimento fino a quando la sua energia non sarà esaurita. A quel punto subentrerà il secondo membro e quindi il terzo. Lo scopo



▲ Lo Story Mode svelerà i retroscena dell'odio che spingerà i personaggi a combattersi.





I MIEI NUOVI AMICHETTI

I personaggi standard, disponibili in questo quarto capitolo di Toshinden, sono nove, tutti ben caratterizzati e discretamente vari. A questi vanno aggiunti quelli nascosti: Eos, Eiji, Zero e Vermillion. Ma vediamo di conoscere meglio i protagonisti del gioco:



• Fen Barefoot: È un ragazzino che, dopo aver perso i genitori, è cresciuto lavorando con il nonno. All'uccisione di quest'ultimo si è deciso a partire per poterne vendicare la morte. Curiosamente si accompagna a un piccolo maialino, che all'occorrenza è in grado di utilizzare come un'arma.
- Nazionalità: brasiliana
- Età: 13 anni
- Lavoro: pescatore
- Dimensioni: 153 cm x 42 kg



• Lancelot Lakeknight: È una fanciulla solo all'apparenza piuttosto esile. È infatti capace di compensare alla propria carenza fisica grazie all'ottima abilità nell'utilizzare il fioretto e la spada. È cresciuta in un antico castello nel sud della Francia, insieme a Naru Amoh.
- Nazionalità: inglese
- Età: 15
- Lavoro: studente liceale
- Dimensioni: 161 cm x 48 kg



• Puella Marionette: All'età di tre anni, Puella ricevette da un angelo una freccia e un arco magici, facenti parte delle quattro sacre armi di Suzaku. Da allora la sua voce possiede un potere misterioso, che sarete in grado di sfruttare per stordire gli avversari.
- Nazionalità: svizzera
- Età: 16
- Lavoro: corista
- Dimensioni: 153 cm x 43 kg

PROVA PLANET

è ovviamente quello di sconfiggere gli altri sei lottatori e quindi sfidare i **quattro personaggi nascosti**, che una volta battuti potrete utilizzare a piacere (come da tradizione di ogni picchiaduro che si rispetti).



Tutti i personaggi dispongono di una o più armi per combattere gli avversari.

AFFILATE LE ARMI

Detto della modalità principale, sono comunque presenti altre **opzioni** per arricchire un po' il piatto e offrire una maggior longevità. Due di queste sono una variazione sul tema della lotta a squadre: una contro il **tempo** e una contro un **avversario umano**. Le altre sono il classico **Time Attack**, la modalità **Survival** e la **Pratica**, grazie alla quale apprendere le numerose mosse a disposizione. Per concludere c'è una modalità **Mini Game**, con dei piccoli **puzzle games** piuttosto divertenti e una gallery con immagini di un certo effetto. **Toshinden 4** non offre particolari innovazioni rispetto ai precedenti capitoli o a un qualsiasi altro picchiaduro. Per rendere il tutto più spettacolare, però, sono state inserite delle mosse davvero fuori di testa e comunque altamente scenografiche. Qualche esempio? Scegliendo **Miyabi** potrete scagliare contro l'avversario un **meteorite** oppure fargli una bella mossa spaccacervello, prendendo la rincorsa addirittura da oltre l'atmosfera terrestre (provare per credere!). Se preferite **Fen**, potrete



La potentissima mossa speciale di Subaru, che mette letteralmente in croce l'avversario.





Miyami porta l'avversario oltre l'atmosfera terrestre, per aumentare la potenza della propria devastante mossa.

avvalervi del suo **maialino** per arrecare dolore a chi oserà sfidarvi. Non manca la tecnica con **"crocifissione di fuoco"** di **Subaru** e il mega cannone a impulsi di **Bang Boo**. La meccanica dell'esecuzione delle varie mosse è rimasta sostanzialmente invariata rispetto al passato, con un tripudio di **mezze lune** e il forsennato utilizzo dei **tasti laterali** (due per le rotazioni e due per scatenare le mosse più potenti). Se avete intenzione di affrontare lunghe sessioni di gioco, vi avverto: presto noterete il formarsi di una piccola fiacca sul pollice... È da questa che si riconoscono i veri campioni di Toshinden!

PORGI L'ALTRA GUANCIA

Dal punto di vista grafico il gioco non è affatto male, sia per quel che riguarda la realizzazione dei vari personaggi, sia per le arene di gioco. Queste ultime differiscono profondamente le une dalle altre, tanto che vi troverete a combattere nello **spazio**, subito dopo su una **spiaggia caraibica** e poi nel **Medioevo**. I **lottatori** sono ben caratterizzati e molto differenti tra loro, anche se rispettano i canoni di ogni beat em'up che si rispetti: c'è la **guerriera ninja**, il tipo enorme e cattivissimo, il guerriero agile e molto fico e la ragazzina presa direttamente da un Manga (con tanto di mutandine in evidenza durante gli scontri... È proprio vero che questi Giapponesi sono dei maniaci! E ogni giorno che passa ne abbiamo la conferma). Dal punto di vista realizzativo, quindi, l'unica cosa che può essere imputata a **Toshinden 4** è una certa lentezza generale che comunque non raggiunge mai livelli d'ingiocabilità. Il **sonoro** è particolarmente curato e affianca ai classici effetti di ossa rotte, mascelle spezzate e vestiti sgualciti, delle musiche sempre piuttosto orecchiabili e comunque mai noiose. Come già accennato, uno dei punti di forza del gioco è la spettacolarità di alcuni colpi, la cui eseguibilità è piuttosto altalenante: alcune sono di una facilità disarmante, altre al limite dell'impossibile. Inoltre, la combinazione di mezze lune e tasti rende alcuni colpi eccessivamente casuali, perché è sufficiente premere, inavvertitamente, un tasto 'di troppo' per non ottenere il risultato sperato.



Le barre in basso riportano l'energia e la capacità di sferrare determinate mosse.



OUT OF RING

In linea di massima, quindi, ci troviamo di fronte a un gioco più che discreto, che farà rivivere agli amanti della serie le emozioni del primo, storico, episodio. Inoltre, riuscire a eseguire le numerose mosse a disposizione, divertenti e spettacolari, dovrebbe costituire una sfida impegnativa e duratura. Sicuramente il paragone con **Tekken 3** non è neanche minimamente immaginabile, me ne guardo bene, ma comunque, se avete voglia di un picchiaduro alternativo, potreste anche divertirvi un bel po'. Soprattutto se avete a disposizione qualche amico da picchiare!



• Naru Amoh: Naru venne mandata dal padre Cain, un lottatore, in un collegio. Qui però non riceveva mai una sua visita, cosa che portò la fanciulla a sentirsi abbandonata e a covare desideri di vendetta. Per questo decise di apprendere le stesse tecniche di combattimento del genitore e abbandonare la scuola per dedicarsi alla lotta.
- **Nazionalità:** inglese
- **Età:** 16
- **Lavoro:** nessuno
- **Dimensioni:** 161 cm x 47 kg



• Subaru Shinjo: Subaru ha come unico scopo nella vita quello di diventare il miglior lottatore al mondo, cosa che lo porta a girovagare per confrontarsi con più avversari possibili e migliorare la sua tecnica.
- **Nazionalità:** giapponese
- **Età:** 18
- **Lavoro:** nessuno
- **Dimensioni:** 170 cm x 58 kg



• Rook Castle: Dopo aver assistito da piccolo a un incontro del Battle Arena Toshinden, Rook decise di prendere lezioni di kung fu per poi passare alla lotta e allo street fight. Subì la sua prima sconfitta contro **Miyabi** e subito se ne innamorò (forse per il fisico mozzafiato, soprattutto in corrispondenza dei... ehm, pettorali).
- **Nazionalità:** americana
- **Età:** 22
- **Lavoro:** fotografo
- **Dimensioni:** 179 cm x 65 kg

• Miyabi: È la discendente diretta di un'antica casata di Ninja e ha appreso l'arte del combattimento da **Genma**, di cui è l'apprendista. Più che sul suo passato, vorrei concentrarmi sul suo presente, soprattutto a livello fisico. È la classica ragazza che 'scoppia di salute'!



- **Nazionalità:** giapponese
- **Età:** 24
- **Lavoro:** ninja
- **Dimensioni:** 170 cm x 51 kg (a cui aggiungere le misure 110-60-90)



• Genma: È un mago che conosce tutte le tecniche più potenti di combattimento e l'arte dei ninja. Nello sviluppare il suo incredibile potere ha praticamente perso le sembianze umane, cosa che lo costringe ad andare in giro coprendosi il volto.
- **Nazionalità:** cinese
- **Età:** sconosciuta
- **Lavoro:** mago
- **Dimensioni:** 153 cm x 45 kg

• Bang Boo: È un robot da combattimento creato dalla fondazione Gerard. Il suo corpo è d'acciaio, ma la sua mente è umana e mantiene i ricordi di un passato lontano.



È stato programmato per obbedire ciecamente a **Genma**.
- **Nazionalità:** cubana
- **Età:** sconosciuta
- **Lavoro:** ex pilota aeronautico
- **Dimensioni:** 187 cm x 104 kg



Casa: **Konami**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero Giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock, Multitap**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC giapponese**

Winning Eleven 2000

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

93

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 9
- Gameplay 9
- Sonoro 7
- Longevità 9
- Originalità 6

IMPORT

Ta-Ta-Ta-Taaa... Konami esce con la versione 'Duemila' del suo perfetto soccer game. Si tratta, ancora una volta, di una japu version e... lo vedete dal voto, si tratta dell'ennesimo centro della serie Winning Eleven.

Konami sa fare i giochi, non ci sono dubbi. Quelli di calcio, poi, non ne parliamo... Sin dai tempi del Super Nintendo (la macchina con soli sedici bit) Konami ha prodotto i migliori soccer games per console. Col passaggio dalla grafica 2D al poligono e dalla miglior console a sedici bit alla miglior console a trentadue bit, il trend non è variato... e i giochi di calcio Konami sono rimasti i migliori.

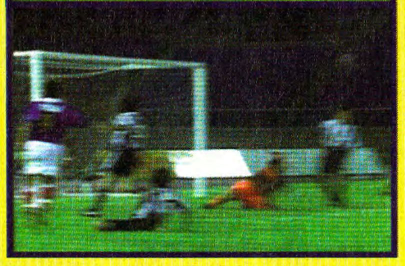
ASPETTATIVE SODDISFATTE

L'edizione 2000 del calcio di Konami porta al mondo degli appassionati tutto quello che era lecito aspettarsi; da questo punto di vista, la **puntualità** della softhouse giapponese è invidiabile perché, quando i giocatori finiscono di rivoltare come un pedalino l'ultima versione, ecco che prontamente ne esce un'altra tutta nuova! E sì, si tratta di versioni sempre rinnovate, cariche di tante novità, tutte in effetti piccole ma significative e tali da esser individuate e godute dall'occhio di un esperto.

INIZIAMO PROPRIO DALL'INIZIO

L'ultima fatica calcistica di Konami apre con una introduzione abbastanza insulsa basata su FMV riproducenti filmati reali, carica sì di pathos ma che non dice molto a chi è abituato ai filmati più raffinati che la PSX ha ospitato; tra gli ultimi, mi piace ricordare quelli di **Parasite Eve 2**. La scelta iniziale è abbastanza ricca e il menu di avvio offre la possibilità di giocare una **partita** secca, un **campionato**, una **coppa** o una **lega**, una sessione di **allenamento** e infine un **dream match** tra dream team. Le squadre offerte sono quelle orientali e questo limita un po' l'interesse per questo titolo, le compagini del quale non possiedono lo stesso fascino di quelle occidentali. Ovviamente.
E, altrettanto ovviamente, non manca una sezione dedicata alle **opzioni**.





L'introduzione è costituita da un filmato che replica le immagini di partite reali. Non sono sequenze molto spettacolari, e in effetti non ce ne frega proprio niente.

BASTA POCO PER DIVENTARE PADRONI DELLA SFERA

Il gioco, essendo una versione orientale, è tutto in **giapponese** stretto (non che se il giapponese fosse stato largo sarebbe poi cambiato così tanto, comunque...) e questo può, almeno inizialmente, costituire un ostacolo. Ma bastano due minuti per destreggiarsi nei menu diversi, e inoltre chi è solito utilizzare software import sarà abituato a riconoscere le voci più importanti tipo sì o no, arcade o campionato, pratica, opzioni o cose così. Le modalità offerte sono davvero molte e al giocatore non mancheranno motivi di gioco: **tornei**, **coppe** ecc. Certo l'appeal di un campionato occidentale è superiore rispetto a quello offerto dalla season nipponica... ma d'altronde, se un gioco è bello, dovrebbe importare realmente poco il controllare l'Italia piuttosto che il Brasile, o il Milan piuttosto che la Lazio. Infatti, la 'squadra rossa' contro la 'squadra blu' giocata col motore di gioco di **Winning Eleven** è MOLTO più divertente di un derby Roma-Lazio giocato con un FIFA a caso...

DENTRO A OGNI COSA MEGLIO ENTRARCI DENTRO E TOCCAR CON MANO TUTTO

L'**editor** dei giocatori consente di trovare comunque un buon compromesso: creare giocatori o modificare quelli esistenti, o

MULTIUTENTE OLÉ

Uno dei difetti di Winning Eleven, nelle edizioni fino a quelle del 1998, era l'assenza del supporto multigiocatore esteso a più di due utenti. Dallo scorso anno è possibile giocare contemporaneamente in quattro, decidendo peraltro di volta in volta con quale schieramento posizionarsi. Da una semplice e chiara schermata (che precede la discesa in campo) è consentito a ogni utente di schierarsi in una delle due squadre che stanno per affrontarsi. Da ciò discende che sono possibili partite totali globali in cui a giocare insieme nella stessa squadra ci stanno quattro personaggi in carne e ossa, così come sarà possibile che due coppie di amici si sfidino fra di loro, con le squadre in campo controllate ciascuna da due utenti umani. Oppure i più forti potranno cimentarsi in sfide contro tre amici, soluzione che personalmente detesto per il fatto che o i tre amici sono forti e ben organizzati oppure il singolo fa quello che vuole, basta che eviti i tackle degli avversari che gli si gettano contro 'alla garibaldina'.

Il menu è interamente in iapponese. Ma basta poco tempo per addentrarsi nei meandri delle opzioni e riuscire a raggiungere l'opzione che ci serve, nonché a fare la scelta giusta.



Tatticissimo: l'aspetto più bello di WE è dato dall'intervento che è possibile operare sulla squadra. Sostituzioni, ruoli, moduli, strategie. E il bello sta nel vedere, in campo, la perfetta rispondenza di quanto fatto negli spogliatoi.





▲ *Cross in area. Il giocatore che sto controllando sta per eseguire una rovesciata, speriamo vincente. E se gol sarà, il replay me lo gusterò fino in fondo.*

I consigli dell'esperto

Ho deciso di aiutare gli utenti fornendo una serie di consigli molto precisi per affrontare correttamente le partite; fate tesoro di questo materiale e non dimenticatelo mai.

- **Fate il possibile, ma anche l'impossibile, per non subire reti**
- **Cercate di evitare i falli da dietro perché portano spesso ad ammonizioni o peggio a salate espulsioni**
- **All'interno dell'area di rigore evitate i falli oppure vi verrà fischiato contro un doloroso penalty kick**
- **Se vi capita un'occasione da gol, non lasciatevela sfuggire per nessun motivo al mondo**
- **Se il vostro avversario è più forte di voi, cercate di non farlo giocare bene con falli tattici e pressing**

A favore:
- Perfetto
- Inarrivabile
- Realistico nelle dinamiche del gioco e nei movimenti dell'undici

Contro:
- Boh...
- Mah...
- Uh...

Winning Eleven 2000

ancora generare nuove compagini rende meno ostico e 'lontano' l'approccio al gioco e alla partita. Almeno possiamo leggere i nomi in un idioma cristiano, no?... E a proposito di orientalismi, non posso non iniziare l'analisi dettagliata del prodotto partendo proprio dalla sezione audio. Le musichine sono sempre le solite squallido che caratterizzano la serie; ma pure qui, chissenefrega... Il pezzo forte del reparto uditivo è sicuramente costituito dalla **telecronaca**. Il commento in giapponese è spaziale, anche perché singolarmente simpatico è il telecronista che arricchisce le sue performances con favolosi commenti del tipo: "Surainne" o "Shutù". Addirittura, c'è un sito Internet da cui è possibile scaricare **file audio** raccolti durante i suoi commenti... proprio l'ultima frontiera dei maniaci all'ultimo stadio.

SEMPRE PIÙ BELLO, SEMPRE PIÙ FLUIDO...

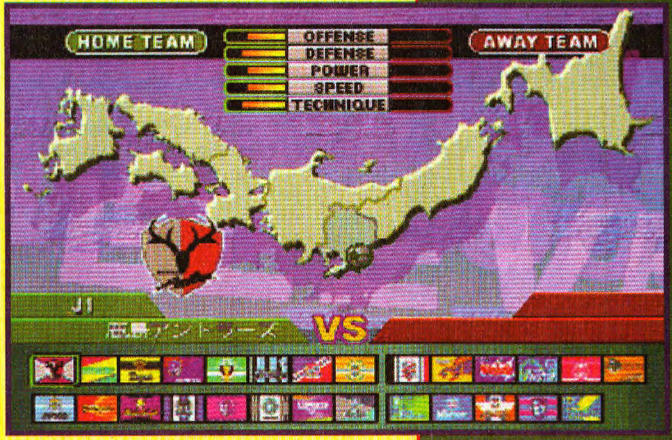
La **grafica**, come potete vedere dalle immagini, non compie passi in avanti per quanto riguarda il dettaglio. Quello che non potete cogliere da un semplice scatto è la **fluidità**, che si attesta su livelli di assoluta eccellenza. Avendo giocato molto a questo **WE2000**, posso assicurarvi che si tratta di un livello di fluidità davvero eccezionale. Ci sono molte nuove animazioni che riguardano i colpi ma anche i contrasti o le cadute, o ancora le scivolate. Il set di mosse è inserito nel motore grafico del gioco con una compatibilità davvero incredibile. Alla **moviola** è possibile cogliere la fluidità dei gesti di tutti i calciatori, che forse è aumentata lievemente rispetto al passato.

PASSAME LA PALLA, 'MBECILLE!

Ma le differenze non sono solo estetiche; anzi, i miglioramenti apportati al reparto cosmetico sono decisamente minimali se rapportati al lavoro fatto nel compartimento relativo al motore di gioco. Come dicevo in apertura, sebbene il gioco SEMBRI (nel senso, a livello estetico) lo stesso dello scorso anno, la sostanza smentisce con decisione questa posizione. Infatti, giocare all'edizione 2000 è molto diverso rispetto a una sessione di gioco con un'altra edizione dello scorso anno. Il gioco si è fatto ancor più realistico, soprattutto per quanto riguarda la gestione dei **passaggi**. Esattamente come succede nella realtà, è difficile che una compagine mantenga palla per lungo tempo con il classico 'torello', un po' perché è facile sbagliare (infatti, indirizzare la palla verso un compagno si è fatto decisamente più ostico) ma un po' anche perché gli elementi della squadra avversaria sono propensi a rompere i marroni cercando di intercettare i nostri passaggi... Genetica odiosa predisposizione, direi... E inoltre le fasi di gioco si svolgono prevalentemente a **centrocampo**: è difficile che una squadra domini completamente, un po' proprio perché il possesso della palla si fa ostico, un po' perché il livello di difficoltà correttamente scelto garantisce un livello di sfida sovente equilibrato. Il gioco comunque è molto profondo, nel senso che con l'esperienza e l'applicazione sarà possibile migliorare, e molto. Così il gioco premierà con sempre nuovi meccanismi i giocatori più forti e assidui, che potranno sì svolgere le loro azioni con fluidità e precisione. Ma solo dopo aver capito come fare a costruire le azioni...

QUESTO È CALCIO!

Una delle cose belle (ce ne sono tante...) di **WE 2000** è la sua spettacolarità; una spettacolarità che però non nasce da colpi spettacolari in perfetto FIFA-style, ma da un motore di gioco che riesce a restituire pienamente il feeling delle vere partite. E così diviene emozionante ed eccitante vedere un'**ala** che riesce a sfuggire alla marcatura ed effettuare un **cross** dal limite, seguito dall'incornata vincente della punta 'con uno spiccato senso del gol' (a proposito, fare gol su cross è più facile che nell'edizione dell'anno scorso; lì era proprio ostico, troppo forse...). Ma non meno appagante sarà il riuscire a padroneggiare la trappola del **fuorigioco**, per esempio. Il gioco è davvero così profondo, pronto a soddisfare le esigenze dei giocatori più assidui e costanti che troveranno, a ogni partita, un nuovo elemento su cui lavorare e dal quale trarre soddisfazioni.



▲ *Non è che la scelta delle squadre sia ricchissima, anzi... E come se non bastasse, non si tratta del campionato italiano di serie A, ma della lega con gli occhi a mandorla. Vabbé, un difetto dovevo pur trovarglielo!*



▲ *Si lotta a centrocampo, per il possesso della palla. Proprio come nelle partite vere, il cui feeling è ripreso al 100%!*



◀ *Palla troppo lunga in profondità, l'attaccante non ha modo di controllarla. Peccato: un'occasione sfumata. Ne ricapiteranno delle altre?*

Casa: **Squaresoft**
Genere: **Giochi di ruolo**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC giapponese**

Final Fantasy IX

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

94

	1–10
Grafica	10
Gameplay	9
Sonoro	9
Longevità	9
Originalità	7

IMPORT

Morte e distruzione sono all'ordine del giorno nelle movimentate terre di Gaia. Tocca a voi rimettere le cose a posto. Al lavoro! ▼





È di nuovo capolavoro... Squaresoft pubblica l'ultimo Final Fantasy per Play 1 e con questo suo lavoro vuole lasciare davvero un ottimo ricordo all'affezionato popolo PSX. L'ultimo Final Fantasy propone una storia fantasy, offrendo qualcosa di nuovo nell'ambito delle solite produzioni targate Square.



▲ *I menu di combattimento sono molto simili a quelli che conosciamo da sempre. Solo, i nemici ora sono un po' più malintenzionati... Lo vedete quanto è grosso e cattivo il nemico sullo schermo? Faremo bene a impratichirci con i menu, altrimenti non avremo mai il sopravvento.*

Sakaguki San è la mente che sta dietro all'epica saga dei Final Fantasy. Su PSX abbiamo avuto due release, la numero sette e la numero otto; entrambe prevedevano trame complesse e articolate inserite in contesti futuristici. Più precisamente, la colorazione dell'episodio numero sette è fortemente cyberpunk, mentre FF VIII ha una connotazione meno buia e più pulita. Ma i sostenitori 'storici' della saga, nata tanti anni fa sulle macchine con un numero ridicolo di bit, hanno urlato la loro preferenza per un ritorno ad ambientazioni più fantasy e a trame meno cupe e oscure. Sakaguki sembra proprio che abbia dato retta a queste richieste, e infatti questo IX cambia radicalmente stile.



▲ *Quando ci si scontra, le luci delle magie arricchiscono l'area di gioco con mirabolanti effetti. È tutto molto bello. No, molto Square volevo dire.*

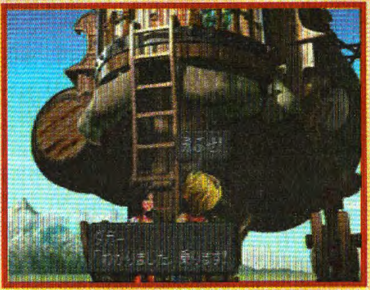


TRAMO IO CHE TRAMI ANCHE TU

Una delle caratteristiche dei Final Fantasy, da sempre, è l'utilizzo di trame sempre diverse per ogni episodio; non si incontrano mai, in due release differenti, gli stessi personaggi o i medesimi luoghi. L'unica costante è la presenza dei Chocobo, i simpatici animali che vengono sfruttati come cavalli in veste di mezzi di trasporto. La trama di questa versione prevede un passato di pace, conquistato dopo la scomparsa dei cosiddetti 'evocatori', ovvero individui in grado di evocare creature dalla potenza bellica mostruosa e devastante. Ma nel mondo di Gaia, composto

LASCIATEMI CANTARE PERCHÉ NE SONO FIERO: SONO UN ITALIANO, UN ITALIANO VERO

L'unico difetto del gioco è la lingua: i testi in giapponese rendono ostica la comprensione di quello che succede su schermo. Non solo le sfumature della trama sono celate al giocatore, ma anche la natura degli oggetti e delle magie, e tutti gli elementi di contorno. Altresì i nomi, sebbene modificabili dall'utente, sono inizialmente in giapponese e questo può confondere le idee al giocatore. Sebbene sia incoerente definire 'difetto' il testo con gli occhi a mandorla in un gioco destinato al solo Giappone, ebbene noi europei ignoranti non possiamo certo non riconoscere che il testo idiomatico rappresenti una oggettiva difficoltà. Sebbene il valore oggettivo del prodotto Final Fantasy IX non si discuta, soggettivamente molti potranno incontrare delle difficoltà. E allora non rimane che attendere le release per i mercati occidentali: la versione NTSC americana, che sarà ovviamente in inglese, dovrebbe uscire a giorni. Per Natale è invece prevista la pubblicazione della versione PAL del gioco; tale edizione si avvarrà, così come è successo per il Final Fantasy VIII, di testi interamente tradotti nell'italica lingua! Buongiorno Italia, buongiorno Maria, con gli occhi pieni di malinconia...





▲ *La lingua giapponese non permette di cogliere tutto quello che viene detto. Ed è un peccato, perché perdersi la trama confezionata da Square è davvero un peccato mortale.*





Ecco cosa intendo per 'ambientazioni fantasy': cosa c'è di più espressivo di un castello del genere? Il look fantastico permea le locazioni, i personaggi, i nemici.

da quattro regni, la pace sembra che stia per essere un lontano ricordo: il regno di Alexandra sembra infatti aver trovato il modo di rievocare tali creature leggendarie, minacciando così la libertà e l'indipendenza degli altri tre continenti sui quali si allunga, triste e invincibile, l'ombra della riduzione in schiavitù.

MUTANDO L'ORDINE DEGLI ADDENDI IL RISULTATO... CAMBIA!!!

A questo punto entrano in gioco i personaggi: re Cid di Lindbalm, un altro dei regni, decide di rapire Garnet, la figlia della regina di Alexandra. L'occasione del rapimento sarà una rappresentazione teatrale, durante la quale si attuerà il piano a opera principalmente di Zidane Tribal, quello che sarà il vero protagonista della storia e del centrocampo della Juventus... ma è possibile che i giapponesi non riescano a trovare nomi appena accettabili? Vi ricordate quanto è orrido il nome del protagonista di Final Fantasy VIII, Squall? Ma, a rapimento avvenuto, il re Cid scopre alcune verità che cambiano le carte in tavola. E così la missione di un party composto in modo eterogeneo cambia, e nel procedere della trama incontreremo diversi personaggi, maghi ed esseri antropomorfi. D'altronde, lo sapete che si tratta di un mondo fantasy, quindi non storcete il naso, non foss'altro per non diventare brutti quanto loro...

UN UOMO DI CLASSE

La gestione dei personaggi è molto differente da quanto visto in passato. Ogni elemento appartiene a una classe e le classi sono fra loro incompatibili: ognuna di queste presenta infatti magie proprie, e conseguentemente offre anche aspetti evolutivi differenti. È stato abbandonato il sistema Junction che ha caratterizzato l'episodio precedente; e inoltre, la suddivisione in classi prevede uno spessore strategico superiore. Il giocatore sarà chiamato infatti ad approfondire

I combattimenti hanno una parte molto importante nell'economia di tutto il gioco perché su di essi si basa l'avanzamento in classi. Grazie proprio a queste ultime, gli scontri sono sempre molto vari e interessanti.

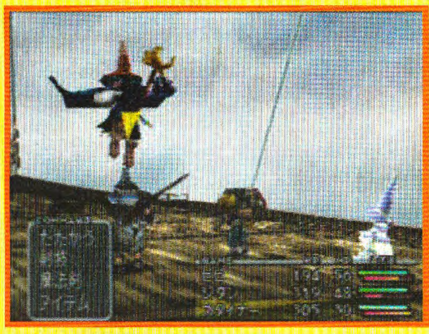
ciascun membro del party a disposizione secondo quelle che sono le forze della classe di appartenenza, singole per ogni elemento. E inoltre, nell'ambito delle battaglie, la varietà sarà maggiore e, soprattutto col proseguire del gioco, tutti gli scontri saranno più interessanti proprio perché basati su capacità distinte.

ANCORA DIFFERENZE NELLA GESTIONE DEI PERSONAGGI...

Muta anche il sistema dei limit, ovvero le mosse speciali, particolarmente potenti, che ogni personaggio performa durante il combattimento quando la sua situazione, a livello di energia vitale, si fa critico. Le limit vengono approfondite da una modalità cosiddetta trance, durante la quale il protagonista subisce una trasformazione che gli offrirà maggiori capacità offensive ma anche (novità!!!) difensive. Cambia anche la gestione degli oggetti, che ora possono essere acquistati nei negozi ma anche recuperabili nell'area di gioco e soprattutto, delizia delle delizie, forgiabili fondendoli fra di loro in appositi locali adibiti all'uopo.

DAL PUNTO DI VISTA TECNICO

Dal punto di vista tecnico, la grafica si segnala per la bellezza. Ciò non costituisce una novità nel mondo di Final Fantasy che, da quando è arrivato sulla PlayStation, si è sempre avvalso di impianti estetici di incredibile bellezza. Dividerò l'analisi relativa al comparto estetico partendo dalle fasi di ricerca. Le schermate sono fisse o scrollano leggermente; la grafica è renderizzata e assomiglia molto, come concetto, a quella dei



Cloud e Squall

I nomi del titolo di questo box sono quelli dei due personaggi protagonisti delle due puntate della serie comparse su PlayStation. Le tratteggiamo brevemente a uso e consumo dei curiosi e di quelli che hanno la memoria corta... Nel primo, una società, la Shinra, stava 'succhiando' l'energia vitale del mondo e una fazione a essa opposta, la Avalanche, cercava di impedire che ciò avvenisse. Lo spirito ecologista faceva da movente a una trama complessa, articolata e incredibilmente coinvolgente; e romantica. La particolarità risiedeva nei materia, elementi magici che aumentavano la potenza delle armi e degli oggetti, conferendo poteri enormi ai nostri personaggi. Final Fantasy VIII, peraltro tradotto ottimamente in italiano, narra la storia di un amore tra due ragazzi che si innamorano durante una guerra, voluta dallo Stato di Galbadia, dietro cui si celano oscure trame di una regina assai cattiva. Il sistema Junction caratterizza questo secondo episodio: si tratta di un meccanismo per far compiere azioni particolari al nostro personaggio, tipo lanciare magie o evocare elementali. Si tratta di due giochi dotati di grande personalità, sia per quanto riguarda la storia che per quanto riguarda la meccanica di gioco, più propriamente di gestione dei personaggi.



A favore:
- La trama, la storia, l'ambientazione
- La grafica e il sonoro
- La longevità
- Il sistema di controllo e di combattimento
- La gestione dei menu

Contro:
- Magari non vi piacciono la trama, la storia, l'ambientazione...
- Magari detestate il sistema di controllo e di combattimento...
- Magari non tollerate la gestione dei menu...

... ma allora avete qualcosa nel cervello che non funziona!!!

I FULL MOTION VIDEO, OVVERO OPERE D'ARTE SU PSX

Premetto, per evitare polemiche imbecilli, che ovviamente l'aggettivo artistico riferito a sequenze in computer grafica dev'esser preso con le molle. La mia intenzione era solo di dire che le immagini animate non interattive raggiungono un grado di spettacolarità davvero elevato. Gustatevi le immagini di queste sequenze!











Tutte le locazioni sono opere d'arte prodotte da una fantasia eccezionale. Quelli della Square sanno il fatto loro. Peccato che la loro lingua sia così complessa...

vari Resident Evil e di Parasite Eve 2. I personaggi, insomma, si muovono all'interno di schermate immobili, la cui qualità è superba. I particolari e i dettagli che arricchiscono tutte le locazioni le rendono realmente spettacolari. E i personaggi che si muovono su di esse sono dettagliatissimi, e si nota davvero poco lo stacco tra le loro figure poligonali e gli sfondi fissi.

ENTRATE, DIVERTITEVI E PAGATE... POCO!

Il poligono interviene in due circostanze precise: sia quando ci si sposta nel mondo (da una città all'altra, da un continente all'altro) che quando si combatte. In entrambe le circostanze la visuale ruota e zooma. Magia del poligono... La mappa del mondo è ampia e vasta, presenta una grafica molto dettagliata e nitida ma in alcune circostanze zoppica un po' proprio a causa della sua ricchezza. Le fasi di combattimento, invece, nascono durante le esplorazioni delle locazioni renderizzate; la visuale si trasforma e l'ambientazione, prima bidimensionale, passa a tridimensionale con una perdita di dettaglio - ci mancherebbe, mica è la Play 2... - ma con inquadrature ben più dinamiche e duttili. Durante lo scontro, gli effetti di luce legati a magie et similia raggiungono nuovi livelli e fissano standard ancor più elevati.

FMV COME AL CINEMA... SENZA PAGARE IL BIGLIETTO!

Per finire, la grafica delle sequenze animate è semplicemente supersuper. Anche qui siamo in presenza dello stato dell'arte, di qualcosa di perfetto. Peraltro le sequenze FMV non interattive sono più brevi ma molto più frequenti che in passato. Tutto l'aspetto presenta una impronta fantasy molto forte: le locazioni e i personaggi, sicuramente, offrono un look fortemente caratterizzato da una impronta decisa e indirizzata verso una colorazione fantastica. Il sonoro è ottimo: il maestro Nobuo Uematsu torna alla carica con motivi molto belli e peraltro incredibilmente adeguati all'azione in corso di svolgimento.



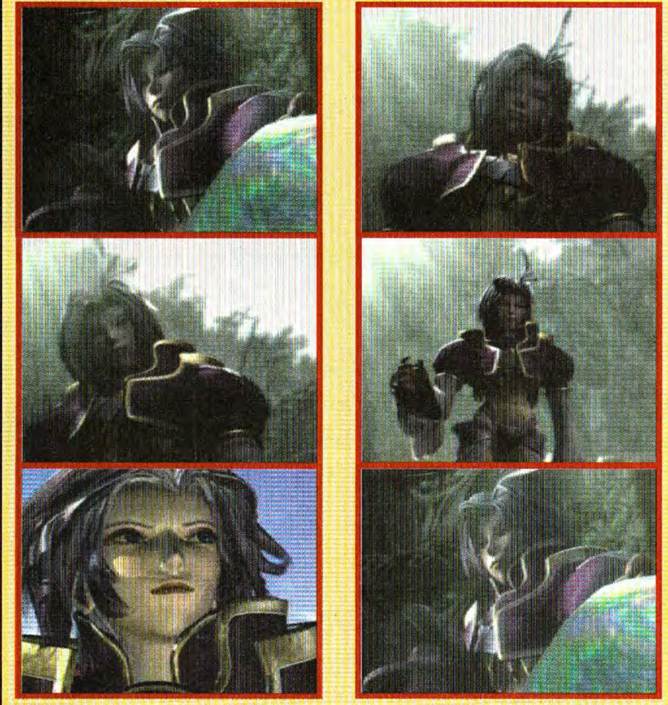
Il livello di dettaglio di questa locazione ben lascia a intendere quali sono la cura e la meticolosità adoperate da Square per confezionare i propri prodotti. Clamoroso, semplicemente clamoroso.

LE IMMANCABILI CONCLUSIONI

Per finire, non mi resta che confermarvi l'eccezionalità del prodotto. Siamo di fronte al GDR perfetto, che offre trama, grafica, sentimenti, genialità, intelligenza nel sistema di controllo e nella gestione dei menu. L'unico limite, come specificato altrove, è costituito dalla barriera linguistica che attualmente non consente di seguire e capire le sfumature della vicenda e purtroppo è di ostacolo anche alla comprensione delle magie, degli oggetti, delle locazioni ecc. Ma si tratta di difetti superabili con la buona volontà e l'applicazione... ciò che vi consiglio, per esaltare questo meraviglioso prodotto. Ebbene, Square non produrrà più titoloni di tale levatura per la PlayStation uno, ma ha fatto un'ultima uscita in grande stile, con la classe che hanno solo i migliori. Come Square.

ROBERT DE NIRO

Eh, sì: alcuni personaggi di FFIX sono disegnati e animati con tanta cura da risultare espressivi come i migliori attori di Hollywood. La forza delle espressioni facciali e posturali che riescono a tirar fuori ne è la prova più lampante. Certo, molto fanno anche gli 'sceneggiatori' e gli 'addetti ai costumi'...



Rotola la vita

Una caratteristica che ha sempre arricchito i Final Fantasy è l'inserimento di alcuni sotto-giochi. Il più celebre ritorna dritto dritto da Final Fantasy VIII ed è costituito dal gioco delle carte. Con tale sistema è possibile ottenere vantaggi supplementari. Il gioco delle carte muta leggermente le regole rispetto al passato; insomma, se prima era briscola, adesso è tresette... Ma non mancano altri diversi sotto-giochi, la cui natura è però arcade e non strategica. Il riferimento va a quegli elementi come la caccia al tesoro con i Chocobo o la consegna delle lettere ai Moogle. Infine, ciò che unisce le due cose (elementi arcade e riflessivi) è inserita in una terza categoria di sotto-giochi, che si concretizza nel recupero di oggetti (il cui fine è soddisfare desideri di collezionisti, per esempio). Ma sono stati eliminati i sotto-giochi che mutano radicalmente la natura del gioco: niente sezioni a bordo dello snowboard conosciute in Final Fantasy VII, insomma... E non mi sembra un male dal momento che si trattava di elementi che mutavano radicalmente la natura di un GDR presentando un gameplay totalmente differente, lontano non solo dalla natura principale ma anche dallo spirito e dalle abilità richieste.



Casa: **Jaleco**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**
Disponibilità: **in commercio la versione NTSC giapponese**

Rally De Europe

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

86

	1-10
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	7

A favore:
- Giocabilità arcade semplice e immediata
- Graficamente molto convincente
- È di fatto il **Sega Rally 2** per PlayStation

Contro:
- Purtroppo **Sega Rally 2** per Dreamcast è più bello
- La longevità non è altissima

La dura realtà, il grande difetto di Rally de Europe: la lingua giapponese! Purtroppo il gioco non è disponibile in versione PAL e forse non lo sarà mai.



Perdonatemi se inizierò parlando di una console concorrente... ma diciamolo chiaramente: gli unici due giochi per i quali valeva la pena di comprare un Saturn - e ora un Dreamcast - sono **Virtua Fighter** (la terza release è quella per Dreamcast) e **Sega Rally** (il primo per il Saturn, il secondo per DC). Virtua Fighter è un picchiaduro, i Sega Rally sono racing rallystici con una impostazione davvero molto molto arcade. Di picchiaduro, sulla nostra Play, ce ne sono a strafottere. I giochi di rally non mancano e sono anche di buona qualità - basta pensare al recente **Colin 2** - ma il feeling arcade dei due rally di Sega è stato replicato solo dai due giochi di **Jaleco**. Il primo, **Rally de Africa**, è uscito oltre un anno fa e imitava in tutto il primo racing per Saturn, riuscendo nell'intento di riportare su PSX il gameplay, la giocabilità e l'impianto grafico del concorrente su Saturn. E ora che il modello a cui ispirarsi è **Sega Rally 2**, sviluppato per sala e per Dreamcast e quindi molto esoso in termini di richieste hardware, il compito di 'imitarlo' (leggi: copiarlo) si è fatto ben più arduo. Ma andiamo con ordine...



Ovviamente non manca lo split screen per le partite in doppio. La fluidità e la velocità si mantengono su ottimi livelli e la modalità risulta appagante e divertente per due amici.

I POMODORI SONO MATURI

Rally de Europe è un driving basato su competizioni di stampo rallystico, che presenta una giocabilità semplice e immediata: il sistema di controllo è estremamente semplificato e non ha alcuna pretesa simulativa. Quindi l'enfasi è posta tutta su una guida a base di esaltanti derapatone e appaganti controsterzoni. Il sistema di controllo è ottimo, il livello di difficoltà è settato con intelligenza: si parte sempre ultimi e si devono scalare le posizioni superando gli ostici avversari. I comandi analogici sono sfruttati solo per quanto riguarda lo **sterzo**; **acceleratore** e **freno** sono invariabilmente legati ai tasti digitali... Ma la



Ecco a voi... Sega Rally 2 su PlayStation! No, purtroppo la Play non è così potente da emulare un Dreamcast, ma il feeling di guida e le ambientazioni ricordano molto da vicino quelle del gioco 'concorrente'.

cosa non pesa più di tanto, dal momento che il modello di guida favorisce sì una guida tecnica ma le abilità si dimostrano con un uso sapiente dello sterzo e non con un misurato dosaggio di acceleratore e freno.

AND YOU CAN DREAM, SO DREAM OUT LOUD

La **grafica** è molto molto bella: il clip è DAVVERO inesistente; da questo punto di vista siamo ai livelli di Her Majesty **Wip3out**, non sto scherzando. Anche la **velocità** e la **fluidità** si attestano su livelli di assoluta eccellenza, ciò di cui si avvantaggia grandemente la **giocabilità**. La qualità delle texture è molto molto alta e anche la risoluzione è tra le migliori mai viste. Il quadro, quindi, è realmente molto positivo e convincente, tuttavia il confronto con **Sega Rally 2** vede perdente il qui recensito **Rally de Europe**. Infatti, se da una parte è riproposto su PSX (che, ricordiamolo, ha un quarto dei bit del DC e un ottavo della sua RAM...) sia il feeling di guida sia il look (e pure un po' la sostanza) delle ambientazioni, l'impatto di queste ultime, qui su Play, è inferiore a quanto prodotto dal muscoloso Dreamcast. Ma attenzione, è semplicemente





Modalità a modo

Ci sono diversi campionati (che prevedono un numero differente di percorsi) e tutti possono essere giocati in differenti classi. Queste ultime sono basate sulla cilindrata delle macchine, che sono imitazioni dei modelli reali: i più forkill non avranno difficoltà a riconoscere i modelli tipici. Più le vetture sono potenti, più ovviamente corrono (e meno si controllano); ma soprattutto, all'aumentare della classe anche gli avversari si faranno più agguerriti.



una questione di **quantità** e **brillantezza** dei colori delle texture e di illuminazione: il DC riesce a restituire un aspetto grafico quasi fotorealistico, mentre i colori su PSX sono molto pastellosi, giocosi direi.

QUESTIONE DI EURO...

La **longevità** è sufficiente, affidata purtroppo a poche piste e poche classi... e il gioco non è così appagante da stimolare una sfida al **time trial**, come invece fanno i 'mostri' di tecnica, primi fra tutti **Wipeout** e **Ridge 4**. Il gioco comunque è molto buono e convincente, ed è davvero il massimo per quanto riguarda il feeling Sega Rally-style. Se volete insomma giocare ai rally della concorrenza, non avete altra scelta. Certo, il prezzo di un gioco import non è basso...

L'Intelligenza Artificiale degli avversari è buona, ma non ottima; questo rispecchia lo spirito arcade della realizzazione e non pesa più di tanto. Anzi, non pesa affatto, dal momento che l'enfasi, in realtà, è tutta posta sulla guida a base di controsterzate.

Casa: **Vic Tokai**
Genere: **Sparatutto**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock, G-Con 45**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese**

Alien Attack: Gun Shooting

DI **CHRISTIAN PETTINI**



Seguo sempre con molta attenzione le uscite dei giochi nei quali usare gli splendidi device **Namco**, sia il **NeGcon** (il pad 'snodabile', da usare con i giochi di guida) sia la pistola, la **G-Con 45**. E quest'ultimo è il controller preferenziale con cui giocare ad **Alien Attack: Gun Shooting**.

LO STILE MANGA PER UN ATTACCO ALIENO!

Il gioco apre con un'introduzione che chiarisce subito l'impronta **manga** data alla realizzazione. Si tratta di un cartone animato che illustra ciò che il nome lascia intuire: un attacco alieno. Le forze terrestri si schierano quindi compatte per respingere questa invasione e le sorti del conflitto sono nelle mani vostre; anzi, nelle vostre mani ci sono **LE ARMI** tramite le quali respingere l'offensiva.

I MOVIMENTI SONO GESTITI DAL COMPUTER, MA VA BENISSIMO COSÌ

La dinamica del gioco prevede classicamente degli spostamenti della telecamera sui quali l'utente non ha alcun potere. In questo **Alien Attack** l'azione comincia a bordo di una **jeep** e il movimento è davvero ben fatto, 'schizzato' quanto basta per rendere spettacolari le scene di gioco. La **telecamera** si muove realmente benissimo, con la giusta velocità e soprattutto compiendo evoluzioni davvero da brivido, con manovre eseguite a manetta e con una spericolatezza davvero piacevole e compulsiva.



La grafica del gioco è proprio triste: i colori sono smunti, e anche lo stile delle locazioni si mantiene su terribili livelli del più cupo anonimato.

SE NON AVETE UNA PISTOLA, IMPIEGATE MEGLIO I VOSTRI SOLDI!

La giocabilità è molto buona: la risposta ai comandi è precisa e immediata, e il **mirino** della pistola risponde in modo sempre preciso. Vale comunque quanto è stato detto nella recensione di **Rescue Shot**, anzi va amplificato: se non disponete di una pistola, il gioco perde tutto il suo fascino e non ci sarà un movente tale da spingervi a cercare questo gioco.

IL PUNTO DEBOLE: LA GRAFICA

Tecnicamente il gioco è tutt'altro che eccelso. Accanto a sequenze non interattive di grande qualità (e di chiara impronta manga) ci sono le fasi giocate, in cui una grafica poligonale, veloce e fluida invero, presenta diversi difetti. Primo fra tutti, le **texture** sono molto povere, poco colorate e parecchio granulose. Inoltre, gli effetti che accompagnano le **esplosioni** sono decisamente tristi. Ma anche il lavoro fatto in sede di ideazione delle locazioni di gioco è davvero scarso: le **aree di gioco** sono anonime, scialbe, poco attraenti. E anche i **nemici**, poligonali, offrono un aspetto sciatto, poco fantasioso... insomma, brutto.



Sparare è molto divertente, soprattutto se lo si fa contro alieni cattivi che cercano di invadere il nostro beneamato pianeta; con un motivo del genere, si spara con maggior impegno!

ALIEN ATTACK: GUN SHOOTING

Il gioco è divertente; dal punto di vista della resa ludica si attesta su livelli decisamente buoni. La **giocabilità**, convincentemente solida, è infatti la caratteristica che più risalta. Se siete disposti a perdonare ad **Alien Attack** le sue imperfezioni grafiche, potrete godere di un gioco che il suo dovere di 'gioco' lo adempie con puntualità.



Il gioco è forse il più classico esempio di shooter arcade: si prende la pistola e si spara. Niente di più semplice!

Un altro NTSC GunCom-compatibile

ELEMENTAL GEARBOLT

Elemental Gearbolt è un altro gioco disponibile per le console compatibili con lo standard NTSC che fa uso della splendida pistola Namco. Si tratta quindi di uno shooter, che ha un'ambientazione medievale anziché futuristica. È un prodotto convincente, dotato di un ottimo impatto grafico e di un'ambientazione affascinante e resa con un'eccellente cura grafica; se lo trovate dovreste pagarlo poco (è uscito da tempo), ricevendo in cambio una buona dose di giocabilità.





Planet Voto

73

Voce	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	7

A favore:
- Si spara!
- Il movimento della telecamera è bellissimo!
- L'atmosfera manga è gradevole

Contro:
- Tecnicamente blando
- Povero in molti comparti



Casa: **Psygnosis**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Formula One 2000

DI **ALFREDO DELMONACO**

PRIMA IMPRESSIONE

A dispetto del popolo d'oltreoceano che snobba le monoposto e preferisce andare a vedere le lunghissime (e pallosissime) gare **NASCAR** (solo per gli spettacolari incidenti), da noi la Formula Uno è molto seguita, in particolar modo in Italia, dove le gesta di Schumi e soci sono viste, riviste, discusse e commentate a nastro a ogni fine gara.
A livello videoludico, nel mare di titoli a tema usciti su PlayStation sono veramente pochi quelli che si possono salvare. Le uniche due software house degne di essere citate per i loro lavori sono la **E.A.**, entrata da poco in corsa, e la **Psygnosis**, la prima a pubblicare un gioco di F1 su PlayStation. Mentre possiamo definire i lavori della prima concentrati in particolar modo sulla spettacolarità delle gare, che rendono il prodotto, se mi è consentito dirlo, un po' più arcade, la seconda, come al solito, basa la sua forza sull'accuratezza del sistema di controllo e su un impatto grafico decisamente sbalorditivo.
Formula Uno 2000 non fa eccezione, e si cataloga da subito in un classico gioco **Psygnosis** con i pregi del primo episodio e un tentativo di eliminarne/ridurne i difetti più evidenti. Non è un mistero che la casa inglese, da sempre, puntella il successo dei suoi prodotti sull'accuratezza del **sistema di controllo** e sul **realismo** della risposta della macchina. Naturalmente tutte le versioni precedenti del gioco riproducevano nomi e circuiti reali. Stessa politica vale anche per questo quarto capitolo, e a un pubblico esigente (quale noi siamo) verrà data la possibilità di poter impersonificare il proprio pilota preferito nel team attuale d'appartenenza.

All'indomani della tragica vittoria di Schumi a Monza, siamo ancora a parlare di F1. Stavolta il motivo è il quarto episodio della serie della Psygnosis che promette di essere migliore del precedente (certo... certo...)



▲ *I menu, oltre a essere molto completi, saranno aggiornati alla stagione in corso.*

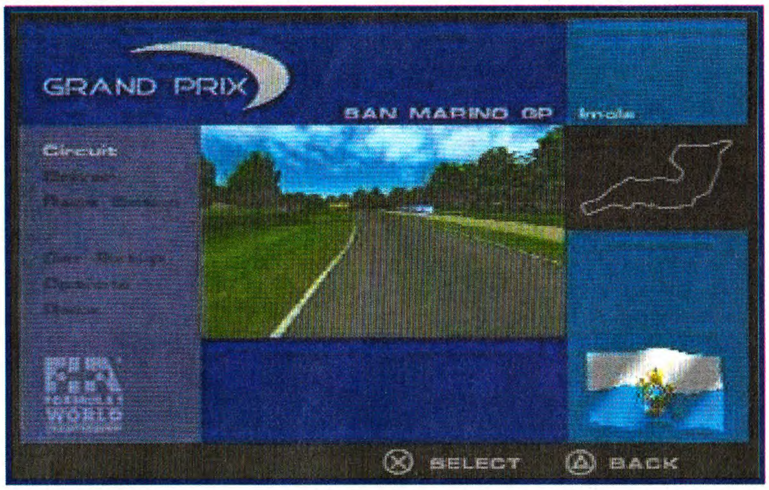
AVANTI CON I LAVORI!

Nonostante il prodotto visionato sia soltanto in fase di sviluppo, quindi con ampi margini di miglioramento, possiamo certamente affermare che, a livello **grafico**, i programmatori della casa inglese stanno facendo un buon lavoro. Per prima cosa vi anticipo subito che la velocità dello **scrolling** si assesta su ottimi livelli, favorito comunque anche dal fatto che il dettaglio grafico delle **ambientazioni** circostanti la pista non è certo altissimo.
La sensazione di **velocità**, una volta sulla monoposto, c'è, evitandoci così di relegare da subito il nostro CD a una funzione secondaria come, chessò, un portamatite o un sottobicchiere (... parliamoci chiaro, un gioco di F1 senza velocità è come la carbonara senza l'uovo). Un piccolo appunto lo possiamo fare da subito, e riguarda la **visuale interna**. Sapete che da sempre sono un fan delle visuali da dentro l'abitacolo, quindi mi sento di essere un tantinello più critico. Ho notato una certa difficoltà a decifrare le **distanze** con questa visuale, rendendo la guida complicata oltre che estremamente approssimativa. Confido vivamente in un'ottimizzazione



◀ *Se vi sentiste particolarmente in forma, potrete sempre decidere di provare a gareggiare con una Sauber o una Bar.*





▲ *Molto accurata anche la gestione della visualizzazione dei tempi di gara, che c'indicheranno parziali e differenze su tutti gli intermedi del circuito.*

che spero arrivi puntuale.
Grossa attenzione, come sempre, quella dedicata ai **menu**, sia a livello di grafica che di contenuti, e al **database** che si riferisce alla stagione in corso. Potremo scegliere, quindi, fra tutti i piloti che partecipano al campionato di quest'anno, da **Zonta** a **Coulthard**, da **Schumi** ad **Hakkinen** e via discorrendo. Presenti anche tutti i **circuiti ufficiali** dove il certosino lavoro di riproduzione pare sia migliorato rispetto alla versione dell'anno scorso. Purtroppo, solo alcune piste risultavano a buon punto nella programmazione, lasciandoci pochi punti di paragone con la versione dell'anno scorso.
Interessante sicuramente la gestione degli **aiuti in gara**, da sempre croce e delizia degli utenti più esperti. Se da un lato si può facilmente intuire che uscire di pista ogni due per tre NON È AFFATTO DIVERTENTE, converrete con me che con tutti gli aiuti a palla forse il gioco perde gran parte della sfida. Una via di mezzo, come sempre, dovrebbe ovviare alla situazione soprattutto per gli utenti più smaliziati. Presente, naturalmente, ancora la possibilità di attivare o disattivare i **danni** sulla propria monoposto, che funziona un po' come indicatore della durata delle vostre partite. Sappiate, infatti, che con i danni a palla ogni minimo contatto si tradurrà con un conseguente **rottura** del pezzo incriminato e ritiro dalla gara. Dovrebbe essere presente, nella versione definitiva, anche una modalità **arcade** che garantirebbe un approccio molto più easy e meno problematico. Caratteristica principale sarà sicuramente un modello di guida completamente diverso, con tagli alle chicane e scontri all'ultima ruotata. Naturalmente i danni saranno completamente esclusi permettendo gare spericolatissime e incidenti al limite del possibile. Per i patiti della simulazione vera e propria, la Psygnosis ha in serbo comunque delle novità sicuramente interessanti. Innanzitutto, maggiore attenzione a quelli che sono i vari **settaggi** da effettuare prima di ogni gara. L'utente potrà quindi dedicarsi in maniera ancora più marcata al settaggio dell'auto, modificando una miriade di parametri per garantire alla vostra monoposto maggiore grip e velocità.

SISTEMA DI CONTROLLO

A differenza delle uscite E.A. basate più che altro su di un motore che garantisca un sistema di controllo maggiormente imperniato sulla spettacolarità, **F1 2000** cercherà di garantire un maggiore **realismo**, a scapito di incidenti esagerati o facili derapate incontrollate. Grande attenzione, quindi, è stata posta sul **controllo** della monoposto in caso foste principianti e sfruttaste gli aiuti. Il sistema di controllo, infatti, chiuderà un occhio sui piccoli errori che si faranno, permettendo di metterci una pezza (con una frenata riparatrice) ed eventualmente riportare la vettura in traiettoria. Sebbene questo tipo di guida sia abbastanza irrealistica (con una monoposto, se arrivi 'lungo' a una curva finisci a raccogliere le margheritine sul prato...), potrà risultare maggiormente divertente per chi non ha voglia di stressarsi troppo con ore di sessioni atte a perfezionare il proprio sistema di guida o a studiarsi tutte le curve del circuito. Grande attesa quindi, per gli amanti delle monoposto, per la versione definitiva (che non dovrebbe tardare a uscire, visto il buon punto a cui sono arrivati i programmatori della casa americana) che dovrebbe risultare un titolo di sicuro valore e un prodotto che mirerà sicuramente a sbaragliare la concorrenza, cercando di diventare la punta di diamante del settore.

UNA MAREA DI OPZIONI

Per gli amanti delle opzioni di gioco, F1 2000 metterà a disposizione parecchi parametri da modificare. Si potrà scegliere fra una guida più simulativa o una più arcade, oppure la possibilità di togliere i danni del tutto o in parte. Inutile farvi notare che la modifica dei parametri risulterà a completa discrezione dell'utente, che potrà così cambiare la tipologia di gioco a suo piacimento. Una delle caratteristiche del gioco Psygnosis, infatti, sarà proprio quella di rendere il titolo più vasto possibile, e abbracciare quindi un target adatto a tutti.



ACQUA E OLIO TUTT'A POST??

Non poteva mancare la sezione dedicata ai box e ai settaggi in gara in generale. Sebbene non tutti i menu fossero disponibili in questa versione, molte delle modalità erano attive, e abbiamo potuto constatare che si potranno effettuare quasi tutte le modifiche apportabili anche nella realtà, confermandoci quanto di buono avevamo già visto



nella scorsa versione. Un occhio particolare è stato dato alle ultime disposizioni, che prevedono la marcia ridotta per le entrate e le uscite dai box.

Potenzialità

89

Uscita prevista

Ottobre 2000

Assomiglia a:
- **F1 '99**

Ha qualcosa in più di:
- La versione dell'anno scorso (aggiornamento al database e alla grafica)

Ha qualcosa in meno di:
- **F1 '99** (dettaglio grafico delle piste)



▲ *Le rosse di Maranello, come nella realtà, risultano essere fra le macchine più veloci di tutto il campionato.*



▲ *Molto ben realizzata la gestione dinamica degli incidenti, con macchine che volano e pezzi sparsi per tutta la pista.*

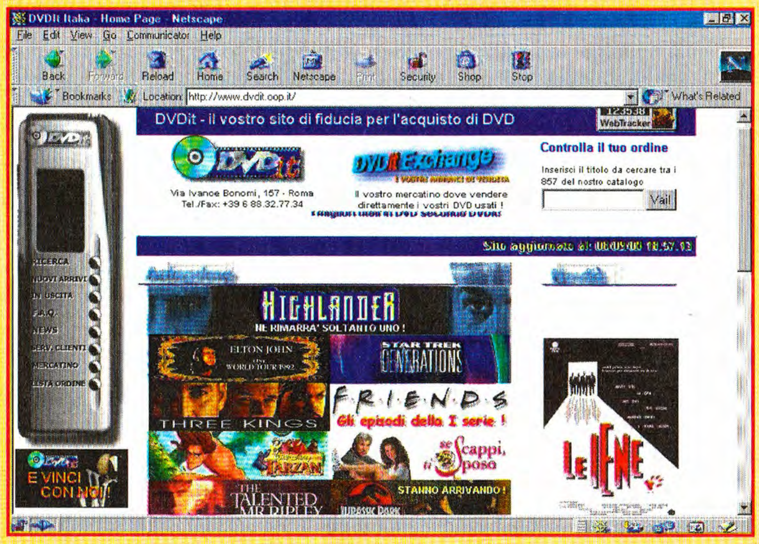


PRIMA IMPRESSIONE

PS2 Update

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

HTTP://WWW.DVDIT.OOP.IT , OVVERO IL MODO MIGLIORE PER COMPRARE I DVD!

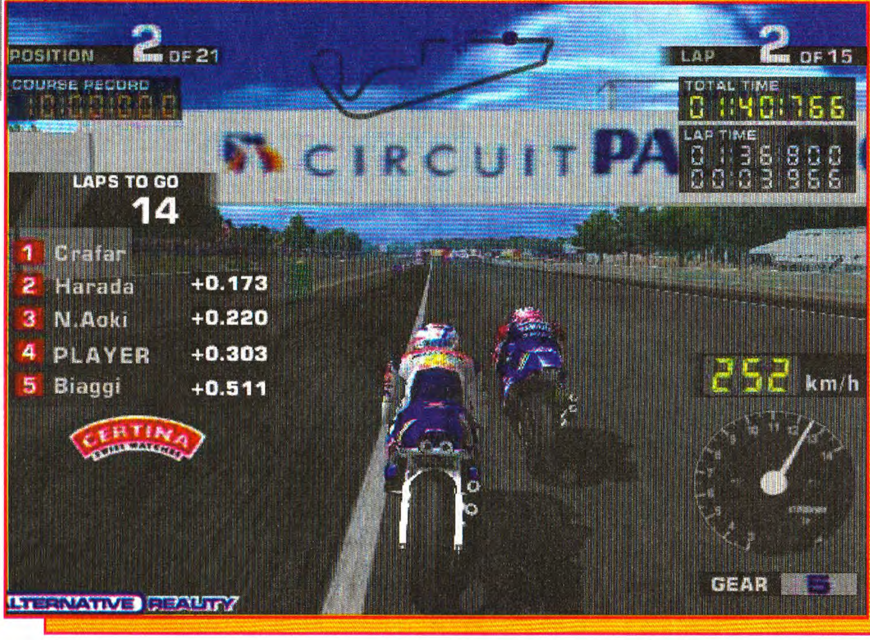


Come sanno ormai anche i sassi, la PlayStation 2 è in grado di diventare uno strumento che va oltre la semplice macchina per giocare, grazie alla possibilità intrinseca di riprodurre i film sul nuovo supporto digitale, il **DVD** (acronimo di Digital Versatile Disc). Questa feature diverrà utile quando, dopo un Tecchen o un GT2000, la nostra console del cuore ci offrirà l'opportunità di vedere un film. E allora non potevo non comunicarvi quello che sicuramente è il modo migliore, più moderno, duttile ed efficace di approvvigionarci. Il sito Internet indicato nel titolo, **http://www.dvdit.oop.it**, si occupa della vendita di titoli in DVD e, per diverse ragioni, rappresenta la scelta migliore per fare compere. Prima di tutto, i prezzi praticati sono sensibilmente più bassi di quelli praticati dal celebre, infame negozietto sotto casa; come se non bastasse, non mancano mai offerte speciali e sconti in quantità. Inoltre il catalogo dei titoli è davvero molto molto ampio, e ricomprende tutte le novità uscite recentemente al cinema e tantissimi film 'classici'. Inoltre l'aspetto, accattivante e moderno, ben si sposa con i consigli per gli acquisti indicati dagli esperti. L'**aggiornamento quotidiano** garantisce altresì un'opportunità che nessuna vetrina di negozio vi potrà mai offrire. Pertanto, **www.dvdit.oop.it** rappresenta la scelta migliore, più moderna ed efficiente per comprare i DVD: veloce, affidabile, completo e competente. Seguite il mio consiglio: dategli un'occhiata e fate del sito il vostro canale migliore per trovare i film in DVD che preferite!

MOTO GP

Namco i giochi li sa fare, questo è indiscutibile. **Moto GP** è la riproposizione di un arcade da sala molto celebre, in cui guidate una moto. La particolarità del titolo coin-operator risiedeva nel cabinato, che riproduceva una vera moto che si inclinava a ogni curva. La qualità del titolo è da registrare. Col pad in mano, certo, il gioco perde in termini di coinvolgimento, un simile device certo non può reggere il confronto con una moto ben riprodotta, quella usata dal cabinato da sala! Per il resto, la riproduzione - ci mancherebbe altro... - è fedelissima. La stessa **grafica** del coin-op e il medesimo approccio molto **arcade** e molto poco simulativo... Purtroppo la natura non realistica stride con l'ambientazione che, incoerentemente, cerca di replicare il motomondiale: una siffatta ambientazione avrebbe meritato un approccio più serio e meno 'giocoso' e parimenti un arcade si sarebbe largamente avvantaggiato di un'ambientazione meno seria, tipo cittadina o così. La **grafica** è molto buona, dettagliata e fluida, ma il dualismo di questo gioco non me lo fa mettere nella lista di quelli che aspetto con ansia.







Stiamo larghi e comodi in cinque pagine, nevvero? Beh, mancano meno di due mesi all'uscita della PlayStation 2 e, insieme all'attenzione di tutti, sale anche il numero di notizie che si susseguono circa la nuova console. Con questo nuovo spazio (che 'vive' l'attualità) cerchiamo proprio di seguire la ridda di notizie che ci piovono addosso. Immergiamoci nella lettura, orsù!

TOPOLINO

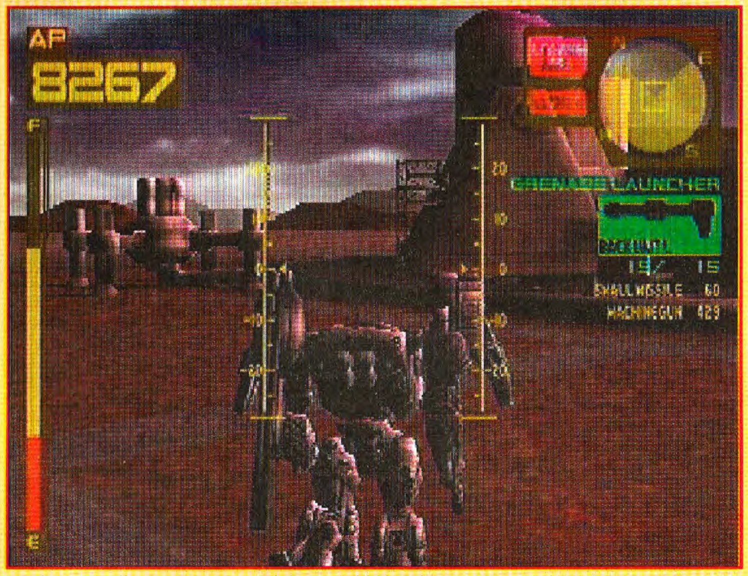
La **Sony** ha diffuso le prime notizie su una periferica solitamente in uso nell'àmbito PC: il mouse! Dalla press giunta nelle mie mani avide di notizie si distingue un **colore arancione** davvero acido e un **logo** poco rassicurante; si tratta di una scelta un po' singolare e invero inspiegabile, dal momento che il look dell'add-on stona molto con l'aspetto austero e professionale della PlayStation 2. Tuttavia la qualità tecnica del piccolo mouse sarà indiscutibile e quindi l'attrezzo si rivelerà il mezzo migliore per poter giocare con alcuni titoli: gli strategici sicuramente, ma anche gli shoot'em up in prima presona, fra cui l'imminente capolavoro che l'utenza PC conosce bene, quell'**Unreal Tournament** che peraltro si avvarrà anche delle altre periferiche, prima fra tutte il modem per giocare on-line con/contro altri utenti sparsi per il mondo.

ARMORED CORE 2

L'idea alla base di **Armored Core 2** è realmente molto semplice: uno scontro fra robottoni. Il gioco è noto all'utenza Sony grazie al prequel, che in realtà ha già visto altre due puntate che però sono da considerare 'espansioni' piuttosto che capitoli separati, ed è per questo che il prodotto qui presentato si chiama '2', pur essendo, di fatto, il quarto Armored Core... Ovviamente ciò che abbiamo veduto sulla piccola Uno è, rispetto a questa uscita per la sorella ipervitaminizzata, un semplice aperitivo! La dinamica che conosciamo è esplosa. Infatti abbiamo **aree di gioco** molto più dettagliate, che doneranno al gioco una profondità di







azione davvero fuori dal comune. Queste nuove aree aumenteranno lo **spessore strategico**; ma chi ama l'azione blastatrice spensierata, il 'sano fuoco fine a se stesso', non si deve preoccupare, perché all'utenza sono assicurate molte armi e una violenza inaudita. Il tutto condito da esplosioni ed effetti grafici da togliere il respiro! La **grafica**, oltre a spettacolari giochi di luce e di rifrazione che commentano le esplosioni e il fuoco delle armi (nostre e dei vari nemici), presenta texture non dettagliatissime e, purtroppo, un effetto non irresistibile di scalettatura delle figure poligonali. Queste, tuttavia, sono composte da un numero di elementi davvero esagerato, che suppliscono in maniera egregia alla (ovviamente RELATIVA, rapportata alla mostruosa potenza della macchina) povertà di dettaglio delle texture. Il nostro robottone sarà completamente **configurabile**; e anzi, proprio su questo momento gli sviluppatori hanno insistito di più. E così abbiamo ben **tredici** parti del nostro robottone che possono essere sottoposte a un'opera di 'upgradaggio': dalla testa alle gambe agli arti superiori (le braccia e le relative armi che possono essere innestate direttamente su di esse) finanche al corpo e ad altri elementi. Ovviamente questa opera di modifica aumenterà la potenza distruttiva della nostra macchina da guerra e costituirà il movente che spingerà a combattere, ad affrontare uno scontro dietro l'altro. Due elementi insieme, dunque (lo **scontro** e la **gestione del mech**), sono gli elementi su cui si baserà il fascino di questo prodotto che onestamente, più tempo passa e più mi intriga.

STOP press

Il mercato dei coin-op vedrà presto cabinati basati sull'hardware PS2 (o comunque su una motherboard in tutto simile) che garantirà games sempre più belli - ciò che farà la felicità di chi gioca in sala - e soprattutto conversioni arcade-perfect - ciò che invece farà la gioia di chi solitamente gioca a casa...

Il browser interno di PS2, ovvero il programma che consente di leggere le pagine Web e quindi navigare su Internet, supporterà gli script in Java; la notizia è confortante, perché così è garantita la compatibilità con quello che è lo standard per quanto riguarda i siti Internet.

Ovviamente, dopo l'annuncio di Sony di un mouse specifico per PlayStation 2, anche le terze parti hanno avviato una linea di produzione di tali accessori. La prima di queste è la ESN, che rispetterà il look del principe nero più di quanto farà Sony stessa col suo topo di colore arancione, del quale abbiamo parlato in apertura.

Square è al lavoro su un gioco strategico a turni per PS2. Il prodotto avrà una dinamica in tutto simile a Front Mission 3 (che, su PSX, è un vero capolavoro) e non si sa se sarà proprio Front Mission 4.

Lo sviluppo del seguito di uno dei grandi successi della scorsa stagione, Ape Escape, avrà un seguito che comparirà su PS2. Il lavoro è ancora alle fasi iniziali di sviluppo; vi forniremo nuove info quanto prima.

Pare che Tony Hawk's Skateboarding 2 farà la sua comparsa su PS2. Ma non si sa se sarà un semplice riadattamento elevato alla massima potenza della versione per la sorella minore oppure se verrà riscritto completamente per renderlo adeguato alle capacità dell'Emotion Engine.

Sony è al lavoro su un nuovo modello di PS2. No! Non tremate, non si tratta di una PS2,1 né tanto meno di una PS3... Semplicemente, è una macchina con un'architettura interna più ordinata, perfettamente compatibile con la precedente versione (ci mancherebbe altro...) ma assolutamente indistinguibile da una macchina della primissima generazione.



GRAN TURISMO 2000



Io proprio non ho la più pallida idea di dove andrà a finire questo gioco: ogni volta che ne vedo uno step nuovo mi prende un colpo e il gioco è sempre più bello! E il fatto inquietante è che tutte le volte che ho potuto dire "più di così non si può fare", poi questa espressione è smentita con incredibile puntualità. Insomma, l'ultimo lavoro tirato fuori da **Sony** fa gridare al miracolo. **GT2000** si profila minacciosissimo all'orizzonte, con le sue piste, le sue macchine e il suo fotorealismo. Sono stati aggiunti un botto di particolari. Le **piste** sono una revisione di quelle presentate nei due Grantu per la Play uno, ma arricchiti da nuove sezioni che renderanno l'esperienza del guidare più complessa, tecnica e appagante. Parimenti, i **modelli di macchine** sono più o meno gli stessi; d'altronde, non dimentichiamoci che l'offerta del Granturismo due era di oltre **cinquecento** macchine, non è che tanto più in là si possa andare, eh! Ma sono grafici i miglioramenti che questo Granturissimo Du'mila offre in dosi massicce: primi fra tutti, gli **effetti di luce** e di **illuminazione**. In particolare, le **carrozzerie** delle vetture sembrano proprio di metallo, tanto è fotorealistica la riproduzione della luce e della rifrazione sul medesimo. E anche gli effetti di **trasparenza** convincono i più scettici: i vetri delle vetture sono finalmente trasparenti e si può godere della vista degli abitacoli interni. Ma non finisce qui: il miglioramento più gradito riguarda il **motore di gioco**: l'intelligenza artificiale degli avversari gestiti dal computer è realmente elevatissima e vi toccherà faticare davvero per poter avere ragione dei medesimi e primeggiare. Personalmente è proprio questa la feature che gradisco maggiormente, quella che mi aspettavo dalla potenza dell'Emotion Engine, e che farà la differenza in termini di reale godibilità rispetto alle versioni per Play uno. Aspetteremo fino al Gennaio 2001, ma cribbio se ne varrà la pena!









LE PRIME PERIFERICHE INDIPENDENTI

Molti di voi conoscono i vari **volanti** disponibili per PlayStation, i vari Mad Catz, Formula Thrustmaster e compagnia cantante; e non mancano nemmeno periferiche di altro tipo, dalle memory card (magari compresse, laddove 'compresse' è sinonimo di 'compromesse'...) alle pistole ai pad. Gli accessori cosiddetti 'non originali' hanno questo degradante appellativo per via del fatto che sono costruiti da altre case e NON dalla **Sony**. Il fenomeno delle periferiche prodotte da terze parti sta per arrivare anche sulla Play 2. E questa volta le maggiori potenzialità della console si traducono in add-on del tutto nuovi: il primo e più intrigante è il **telecomando**, da adoperare nel caso di un utilizzo della macchina nella sua veste di lettore DVD (magari comprato su **www.dvd.oop.it**). Già due, diconsi due case esterne stanno sviluppando il loro telecomando, le sconosciute **EMS** e **Zenix**. Testeremo i due prodotti quando li avremo fra le mani.
E non mancheranno, da terze parti indipendenti, i modem per il gioco via Internet; in questo caso non si hanno nomi né prodotti definiti con precisione e quindi rimandiamo, per ulteriori dettagli, a queste pagine. L'unico nome che possiamo fare è quello della **Sun Denhsi**, che per prima sta sviluppando un modem USB.

METAL GEAR SOLID: SONS OF LIBERTY







Siamo stati gli unici a svelarvi la trama che farà da sfondo al prossimo gioco di **Solid Snake**: avevamo una voce d'eccezione, quella di Solid in persona... Ma per una volta ho deciso che non ci distingueremo, come facciamo sempre. No: questa volta faremo come fa tutto il resto della becera concorrenza. E invece di offrire notizie e puntare sui contenuti, riempiremo questa pagina di foto. Solo per farvi rifare gli occhi, solo perché vi abbiamo già detto tutto quello che c'era da dire, solo per questa volta... Ma che foto, ragazzi...













UNREAL TOURNAMENT

Ecco un altro gioco che aspetto davvero con molta MOLTA ansia: il re degli shoot'em up in prima persona! Nessun gioco di questo tipo ha mai offerto l'azione intensa e coinvolgente che **Unreal** ha saputo donare agli amanti del genere. La trasposizione su PS2 sembra davvero molto vicina alla miglior versione per PC; e anzi, dal punto di vista grafico la supera persino! La dinamica del gioco, veloce oltre l'immaginabile, lo pone in diretta concorrenza con il Timesplitters di cui ho parlato un paio di pagine indietro. Il supporto pieno per tutti i mouse collegabili tramite la presa USB, peraltro, conferisce al gioco un tocco di modernità e di disponibilità, facendone un prodotto, di fatto, che dal punto di vista dell'approccio offre più di un altro gioco simile su console. Il gioco è tanto bello per il supporto **multiplayer**, oltre a molteplici modalità, presenta un pieno supporto di tutti i modem che possono esser connessi alla PS2, che consentiranno esperienze multiutente davvero complesse e coinvolgenti.
Ad aumentare il divertimento c'è l'arsenale, che come nella controparte per PC offrirà una varietà davvero degna di nota.

TIMESPLITTERS





In verità vi dico che l'amico Lucio (Prosperi insomma), stilando lo speciale comparso sul numero scorso sui giochi PS1 e PS2 più attesi, ha mentito sostenendo che lo avrei ucciso se avesse tenuto fuori il gioco che aspetto con più ansia, affermando che questo fosse **Onimusha**. Amo molto quel genere di giochi e in effetti mi tenta molto, ma il gioco che aspetto con più ansia è il qui presente **Timesplitters**. Trattasi di uno shoot'em up in prima persona, un genere che amo molto ma che, tranne rari casi (Quake II e Medal of Honor, e molte aspettative ripongo nel prossimo gioco con





James Bond 007) non mi ha regalato, su Play, grosse emozioni o soddisfazioni. A partire dalla tecnica grafica, che garantisce un movimento fluido: non si scende mai sotto i **sessanta frame** al secondo. Ma soprattutto si muove VELOCEMENTE, ma TANTO VELOCEMENTE. Mai visto niente di simile, davvero. Ciò che **Eidos** ha mostrato, poi, ha convinto circa la bontà dei livelli e dell'intelligenza dei nemici. In particolare sono sembrati micidiali i **BOT**, ovvero i nemici che si comportano non come difensori di questa o quella postazione ma come se stessero giocando una partita multiplayer, inseguendo se non proprio braccando il giocatore e combattendo con realistico accanimento anche fra di loro (beh, allora non sono poi così intelligenti...). La meccanica del single play in effetti non è evoluta nella meccanica come quella del Medal of Honor o del Goldeneye per il Nintendo 64, ma si avvicina a quella 'povera' di **Quake II**. Ma è nel **multiplayer** la vera forza di questo Timesplitters, nelle sue furibonde modalità. Le **arene** disegnate sono









davvero grandi, non in termini di dimensione ma di architettura, ciò che davvero conta per il divertimento complessivo. Le **armi** sono disegnate in modo massiccio e convincente, il loro numero è alto e la varietà è ancor più alta. Nel gioco si fa un grande uso di sangue e altri elementi splatter, irrobustiti dalla presenza di **schifidi alieni** che costituiscono il vero movente nelle sezioni in singolo, in cui comanderanno livelli ambientati in nove epoche storiche differenti, dal **1930** al **2030**. Ecco: è davvero Timesplitters il gioco che aspetto con più ansia!!

SSX

Electronic Arts, ancora lei!, si inserisce con prepotenza nel settore dei giochi di snowboard. E lo fa con un gioco che, a livello visivo, presenta feature d'eccezione. Oltre a una risoluzione spaventosa e a un frame rate assolutamente stabile sui **sessanta frame** per secondo, offre effetti grafici davvero spettacolari. Il gioco ha però un'impronta chiaramente arcade e quindi non mancano **salti** impossibili e interazioni davvero improbabili: tutto, però, al servizio della giocabilità e del divertimento. La base cafona è esaltata proprio dalla natura delle possibilità offerte in termini di evoluzioni e di interazioni con i ricchi fondali; al nostro amico Pitone probabilmente non piacerà questa mancanza di serietà ma a me, farlocco e burino come pochi, piace un sacco... Il gameplay sembra esaltante - è quanto ho potuto sperimentare - e la grafica lo accompagna con scioltezza. Ma il verdetto definitivo potremo darlo solo all'uscita del gioco sugli scaffali, che dovrebbe essere contemporanea con il lancio della Play 2.

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE





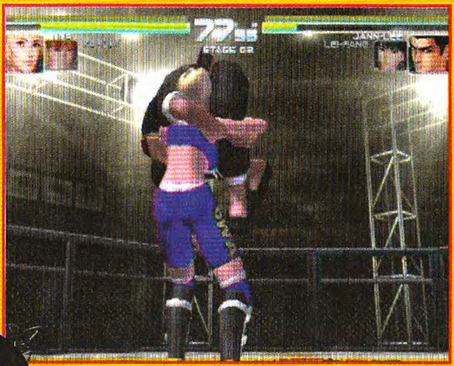


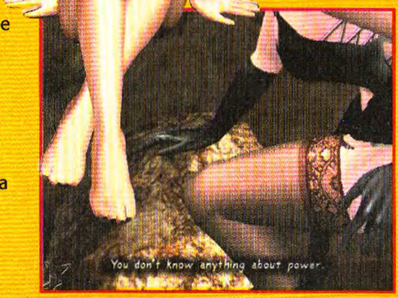


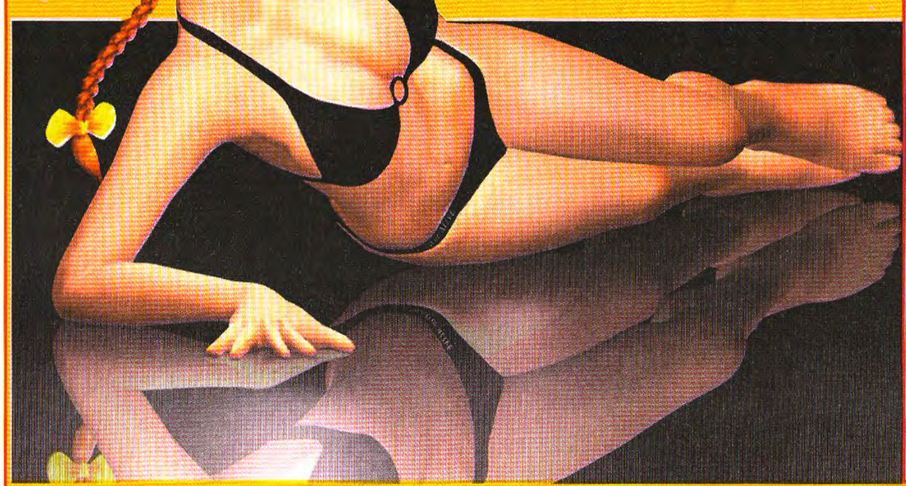




Le versioni occidentali di **Dead or Alive 2** subiranno integrazioni e modifiche abbastanza marcate, che ne faranno un prodotto più ricco e in definitiva migliore; e saranno tanto intense e profonde da necessitare di un suffisso che ne chiarifichi le differenze rispetto alla versione giapponense. L'aggiunta, nel titolo, di Hardcore non sta a significare che nel gioco saranno inseriti elementi pornografici (purtroppo); ovviamente non mancheranno quelli 'erotico-soft' che già ci sono, costituiti per lo più dal **bouncing** (lo sballonzolamento delle puppe delle lottatrici, tutte con più seno della Ferilli) e dalle mutandine che, maliziosissime, spuntano dagli abiti corti delle lottatrici ogni volta che queste saltano o effettuano calci alti, oppure vengono inquadrate da telecamere maiale che effettuano tagli e riprese dal basso, come fanno gli occhi dei peggiori maniaci sessuali (e ne so qualcosa, costituendo, di questi, un paradigma...). No: **Hardcore** sta a indicare un potenziamento del motore del gioco, che ora si propone davvero come 'moderno'. Finalmente abbiamo qualcosa di nuovo davvero nello stanco settore dei beat'em up. Le **arene** diventano più vaste e il concetto di 'picchiaduro tridimensionale non solo nella grafica ma anche nella meccanica di gioco' aumenta a dismisura il suo significato: le arene diventano esplorabili a piacimento, si può giocare su più livelli e non esiste più la vittoria in seguito all'espulsione dell'avversario dall'area dello scontro. Inoltre, esiste una maggiore interazione con gli elementi delle arene, e per esempio una **rete elettrificata** può essere utilizzata per sbatterci contro un avversario, al fine di togliergli energia e sopraffarlo. Il **Tag** (l'intervento di un compagno per l'esecuzione di alcune mosse) è molto semplificato e addirittura per le mosse 'di coppia' meno micidiali è prevista la pressione di un **tasto singolo**. Poi, Tag e aree di gioco sono legate insieme fra di loro; il design sia delle zone dello scontro che delle dinamiche dello scontro di coppia procede infatti di pari passo e il risultato finale vede i due elementi insieme; per esempio, tornando alla rete elettrificata, un combattente può venir scagliato con maggiori potenza ed efficacia dal proprio avversario se questo si farà aiutare dal compagno. Gli effetti grafici si sprecano e il **dettaglio**, complice un numero davvero esagerato di poligoni, si attesta su livelli francamente irraggiungibili per qualsiasi altra macchina da gioco che non sia basata sull'Emotion Engine. Aspettiamo con molta ansia questo picchiaduro, che si propone come qualcosa di veramente nuovo e moderno e che sicuramente traccia la strada per quello che sarà il nuovo trend in futuro per quanto riguarda il settore dei beat'em up.










BAIT SHOPPE





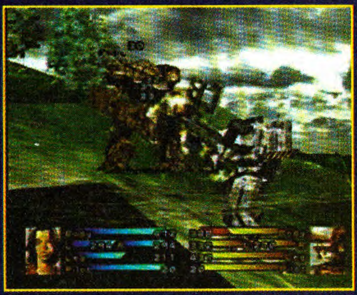


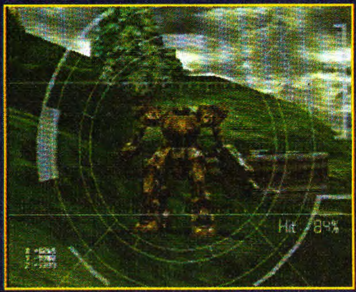
PLANET Cheat

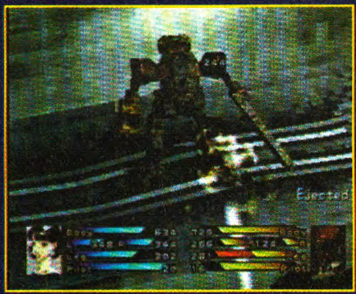
A CURA DI LUCIO PROSPERI

FRONT MISSION 3

Battle Skills: dopo aver completato la storia di Alisa o Emma, lasciate andare la schermata dei crediti fino in fondo. A questo punto salvate, quindi tornate alla schermata del titolo. Ora caricate dalla vostra memory questo salvataggio e, giocando una nuova partita, potrete avvalervi delle abilità acquisite durante gli scontri precedenti.







Arma Speciale: affrontando le missioni di Alisa, dopo la numero 46, utilizzate il vostro computer e andate sul sito dell'ArmoredK e selezionate il BBS 3. Qui troverete un numero **(555-XKR-224)** che dovrete inserire nell'Auspend Garbagepit, nella zona chiamata Infernal Dialer. In questo modo riceverete l'Hoshun MK112, una delle armi più potenti di tutto il gioco.

SPIDERMAN

Dal menu principale entrate nella sezione 'special' e quindi in quella 'cheats'; a questo punto inserite i seguenti codici:



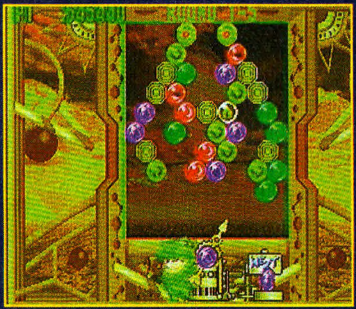


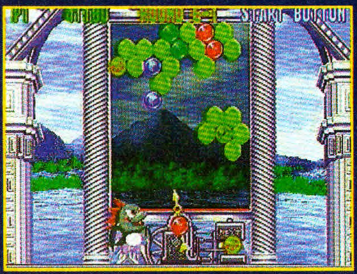
DULUX: per giocare con l'Uomo Ragno con qualche problema di dimensioni del capo...
RUSTCRST: per ottenere l'invincibilità.
XCLSIOR: dopo averlo digitato tornate al menu principale e noterete la comparsa



di una nuova voce, chiamata 'Level Select'... A questo punto potete facilmente immaginare la sua funzione.
ALLSIXCC: per sbloccare tutte le copertine dei fumetti.
WATCH EM: per vedere tutti i filmati presenti nel gioco.
EEL NATS: per sbloccare tutti i segreti del gioco.
RULUR: dopo averlo digitato tornate nel menu principale, entrate nella gallery e selezionate la sezione dei 'characters'. Potrete così fare la conoscenza di Joel Jewett, il presidente della Neversoft in persona!

BUST A MOVE 4







NUOVO LIVELLO NELL'ARCADE MODE: nella schermata principale digitate triangolo, sinistra, destra, sinistra e nuovamente triangolo; un piccolo personaggio apparirà sul lato sinistro dello schermo. Andate nel Puzzle Mode e selezionate l'Arcade per aver accesso alla nuova sezione.

PERSONAGGI BONUS: nella schermata principale, quando compare la scritta PUSH START, digitate sinistra, sinistra, triangolo, destra, destra, triangolo, sinistra, sinistra, per ottenere un nuovo personaggio.

JET MOTO 3

Per attivare le cheats, durante il gioco premete le seguenti combinazioni di tasti:
GARA AD ALTA VELOCITÀ: L1 + destra, R1 + giù, quadrato, L1 + triangolo, R1 + giù, L1 + sinistra, select.
TV CAMERA: cerchio, L1 + triangolo, L1 + X, triangolo, R1 + su
Per sbloccare lo 'stunt mode' dovete







concludere vittoriosamente i 10 circuiti presenti nella modalità arcade.

VANDAL HEARTS 2

Utilizzando il joypad in porta 2 premete con una certa velocità la seguente combinazioni di tasti: su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, L1, R1, quando comparirà la scritta "PRESS START". In questo modo sbloccherete un Advanced Mode che vi terrà impegnati per molto tempo, considerato di quanto aumenterà la difficoltà di gioco.



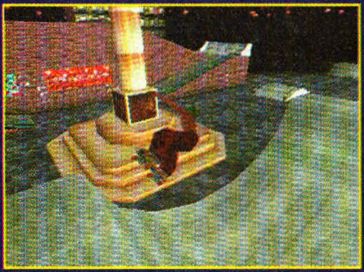




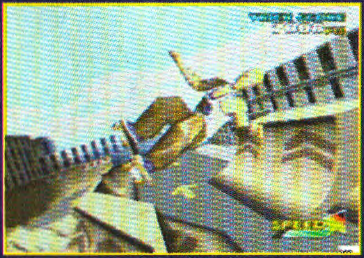


STREET SK8ER 2

Ecco alcuni codici per sbloccare tutti gli elementi di gioco, da digitare mentre state giocando:







TUTTI I PERSONAGGI: sinistra, sinistra, cerchio, cerchio, L2, quadrato, destra, R2.
ABILITÀ AL TOP: L1, quadrato, sinistra, sinistra, R2, sinistra, R1, sinistra.

TUTTE LE PISTE: sinistra, destra, cerchio, cerchio, R1, quadrato.
TUTTI I FILMATI: R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.
TUTTE LE TAVOLE: cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, quadrato, quadrato, cerchio, R1.

KNOCKOUT KINGS 2000

Inserite uno di questi nomi nella sezione nella creazione dei vari lottatori per ottenerne di decisamente particolari:





NOME	CODICE DA INSERIRE
Alien	ROSWELL
Ed Mahone	ED MAHONE
Gargoyle	GARGOYLE
Jermaine Dupri	JERMAINE DUPRI
Marc Ecko	MARC ECKO
Marlon Wayans	MARLON WAYANS
O	O
Shamcko The Clown	SHAMACKO
Tim Duncan	TIM DUNCAN
Q-Tip	Q TIP

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Durante la selezione dell'evento







desiderato premete la seguente combinazione di tasti per cambiare l'aspetto dei vari atleti: su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, cerchio, X.Dovreste udire un suono a conferma del corretto inserimento della cheat.

MUPPET RACE MANIA

Digitate le seguenti combinazioni di tasti per ravvivare un po' il gioco di kart con protagonisti i simpatici Muppets. Tutte le cheat vanno inserite nella schermata iniziale, nel momento in cui i pupazzetti stanno correndo sopra il logo del gioco. Un messaggio vi comunicherà il corretto inserimento.

TUTTI I PERSONAGGI: cerchio, triangolo, X, cerchio, triangolo, X, cerchio, triangolo, quadrato, X.
TUTTE LE PISTE E LE VETTURE: triangolo, cerchio, triangolo, quadrato, triangolo, X, triangolo, triangolo, X, cerchio.

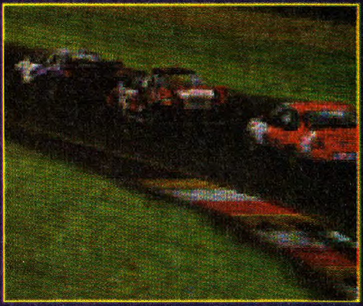






1° PISTA SEGRETA: quadrato, quadrato, cerchio, cerchio, X, cerchio, triangolo, cerchio, triangolo, quadrato.
2° PISTA SEGRETA: quadrato, cerchio, X, cerchio, quadrato, triangolo, cerchio, X, cerchio, triangolo.
3° PISTA SEGRETA: X, quadrato, X, quadrato, X, quadrato, triangolo, cerchio, X, quadrato.
GRAN FINALE: cerchio, triangolo, quadrato, triangolo, X, triangolo, quadrato, cerchio, triangolo, X.







TOCA 2

Ecco delle interessanti cheat per TOCA, da inserire al posto del nome del giocatore:

DINKYBIT: per poter guidare sul circuito di Oulton Park Island.
DUBBED: la vostra vettura sarà particolarmente soggetta a perdere i pezzi per strada.
BANGBANG: per ottenere una modalità di gioco completamente nuova.
LUNAR: la vostra auto si solleverà da terra molto più a lungo durante gli incidenti e i salti.
FASTBOY: per dotare la vostra auto di un potentissimo turbo.
LONGLONG: per una modalità di gioco che prevede una corsa di 40 giri.
MINICARS: per correre con le automobili "mini".

GAMES

A CURA DI
CHRISTIAN PETTINI

WANTED

Il genere dei platform ha contribuito grandemente a diffondere una 'cultura videoludica': sia perché con questo genere era semplice creare personaggi nuovi e accattivanti, frutto della fantasia degli sviluppatori, sia per la dinamica semplice e immediata che, unita a un impatto grafico colorato e disimpegnato, inevitabilmente 'acchiappava'. Ecco quindi i vari Mario, Sonic e, sulla nostra PSX, i grandi Crash Bandicoot, Spyro, Croc e il Gecko. Che la festa multicolore cominci!

PLATFORM

A

A BUG'S LIFE
(Disney Interactive)
MC
Ecco un bellissimo platform interamente tridimensionale, ispirato a un lungometraggio a cartoni animati che due stagioni cinematografiche addietro ebbe un rivoluzionario successo! A Bug's Life si apre con una sequenza animata tratta direttamente da questo film di animazione; ma la grafica che segue regge il confronto con la pellicola, grazie a una risoluzione assurda e texture dettagliatissime (a scapito, va detto, del numero di oggetti su schermo e di poligoni in generale).





La giocabilità è molto buona grazie al sistema di controllo efficace e a un intelligente utilizzo delle telecamere; alla lunga risulta un po' troppo lineare, semplice e ripetitiva, e infatti questo finisce per mimare l'interesse sulla lunga distanza e quindi la longevità generale. Si tratta dunque di un buon titolo, dotato di alcune caratteristiche eccezionali ma anche di alcuni difetti non esattamente marginali.
N. giocatori: 1

80

ADVENTURES OF LOMAX
(Psygnosis)
MC
Abbiamo finalmente un gioco incentrato su un lemming un po' più intelligente della media e meno votato alle azioni suicide proprie dei fratelli, conosciuti in geniali giochi d'altro genere (strategico, per la cronaca). Lomax, questo il nome del lemming, è sotto il nostro diretto controllo e crescerà mano a mano che, con l'esperienza, supereremo i livelli; così facendo potremo utilizzare incantesimi e oggetti molto potenti, utili per un più agevole completamento dei vari livelli.





Si tratta di un platform di respiro molto ampio, dotato di una grafica bidimensionale onesta ma nulla più e di numerose e simpatiche animazioni. Ottima la manovrabilità e la risposta ai comandi, infine. Nonostante l'età, rimane un gioco da provare, che può più volte sorprendere con trovate intriganti e con la indiscutibile simpatia del lemming sotto controllo.
N. giocatori: 1

75

APE ESCAPE
(Sony)
MC, DS
In questo bellissimo titolo si viaggia nel tempo alla ricerca di scimmie: l'Escape del titolo si riferisce proprio a una fuga di scimmie. Si tratta di un platform 3D la cui caratteristica più innovativa è data dall'utilizzo intenso del Dual Shock, strumento che, per la prima volta in un videogame PSX, è d'uso indispensabile e obbligatorio.







La grafica è molto bella e dettagliata, ma purtroppo la qualità delle ambientazione è altalenante: spesso, infatti, le aree di gioco sono un po' anguste. Comunque si tratta di un ottimo gioco, consigliato a tutti gli amanti del genere, che troveranno un titolo spassoso, immediato e facile da giocare.
N. giocatori: 1

90

ASTERIX
(Infogrames)
MC
Uno stravagante mix tra un gioco strategico e un platform.





La semplificazione della parte strategica (che ricorda leggermente il Risiko!) e la sua stretta dipendenza dalla fase



piattaformica che richiede una certa abilità manuale mi ha spinto a inserire Asterix in questo Wanted piuttosto che in quello dedicato agli strategy games.
L'efficace ambientazione, la 'doppia anima' e la grafica colorata, però, non sollevano il CD dalla mediocrità. Il gioco è infatti molto monotono e poco interessante, con ritmi e tempi molto errati, oltre che con con un livello di difficoltà settato in modo molto strano e diseguale.
N. giocatori: 1

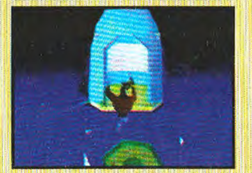
75

B

BLASTO
(Sony)
MC, DS
Sony prova a creare un personaggio-testimonial ma l'operazione naufraga contro lo scoglio della giocabilità.







In questo prodotto, il muscoloso e ipervitaminizzato Blasto deve affrontare tanti tipi di nemici in otto scenari che parodiano le pellicole di fantascienza di serie... uhm... di serie C2. L'ironia è probabilmente la dote migliore di questo platform, e parte con una storia (volutamente?) bislacca: il prode Blasto deve sventare i piani del malvagio dottor Bosc... Ma il titolo in questione, però, soffre prima di tutto di un aspetto povero assai, ma anche di un gameplay zoppicante, indeciso, traballante.
Peccato!
N. giocatori: 1

57

BUBSY 3D
(Telstar)
NC
Si tratta di un gioco piattaformesco, sviluppato dalla scandinava Eidetec, che ruota attorno a un personaggio teoricamente accattivante e simpatico, in realtà antipatico e smorfioso, già conosciuto su altre piattaforme.
Bubsy lo stronzo esplora vaste aree tridimensionali realizzate con un tocco che ricorda particolarmente i cartoni animati: colori brillanti e una certa vivacità generale. Si corre, si salta e ci si butta in acqua per nuotare in apnea. La grafica, distribuita su 15 livelli molto grossi, è colorata ma povera di dettagli. La giocabilità è solo discreta, per colpa soprattutto di un sistema di controllo impreciso e di un gameplay zoppicante, soprattutto per quanto riguarda il livello di difficoltà.
N. giocatori: 1

58

BUG'S BUNNY LOST IN TIME
(Infogrames)
MC, DS
Il simpatico coniglio è protagonista di questo accattivante platform sviluppato dai Behaviour Software. Fa dell'immediatezza la sua arma migliore: grazie al bel look e alla carica di simpatia degli elementi di gioco, infatti, si è presi subito nell'azione.







Si tratta di un platform tridimensionale che vede il nostro simpatico coniglio intento ad attraversare ben cinque epoche storiche. La giocabilità è eccellente, a parte qualche rara imprecisione nel sistema di controllo, soprattutto per colpa dei movimenti della telecamera, di quando in quando perfettibili. Purtroppo, alla lunga, tutto il prodotto risulta un po' troppo facile.
N. giocatori: 1

89

C

CHESSY
(Ocean)
NC
Il titolo del gioco richiama la presenza di un fantasmino a molti noto... e non è una cosa bella... La grafica è abbastanza colorata e originale e la giocabilità si attesta su livelli di sufficienza; tuttavia, il gameplay è totalmente sballato e il livello di diffi-

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

coltà è stato settato da uno scienziato pazzo! Un sacco di enigmi per un personaggio che non è il massimo dell'appeal per il giocatore del Duemila. Adatto solo come regalo per il fratellino subnormale, che ama i personaggi stupidi come lui.
N. giocatori: 1

47

CRASH BANDICOOT
(Sony)
MC
Con questo primo gioco viene inaugurata una delle serie di maggior successo della storia della PlayStation. Per la prima volta in giochi di questo genere l'effetto 3D diventa solido e tangibile come una roccia, peccato solo che lo schermo ci permetta ancora solo lo spostamento in due direzioni. Nonostante questa piccola limitazione, il gioco è assolutamente splendido: all'epoca il miglior platform in assoluto.



Con tre isole composte da un totale di ben trentacinque livelli, il divertimento è ancora oggi (a quasi quattro anni di distanza dalla prima uscita!!!) assicurato, grazie soprattutto a una giocabilità semplice, azzeccata e ben calibrata. Ottimo sistema di controllo (l'immediatezza alla risposta e la precisione sono assolute), grafica dettagliatissima, grande cura: eccellente, sicuramente da avere anche se si possiedono gli episodi successivi!
N. giocatori: 1

92

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK
(Sony)
MC, DS
Il secondo episodio vanta una grafica ulteriormente rinnovata a livello tecnico, ma completamente riveduta dal punto di vista delle locazioni.







Non manca un upgrade delle capacità del peramele protagonista: ci sono molti nuovi bizzarri e frenetici movimenti. Crash ora salta, nuota, si tuffa sott'acqua, pattina sul ghiaccio, si arrampica come Cheetah, striscia, corre (ma non come Carl Lewis...), scivola e addirittura vola nello spazio con un efficace jet-pac! Ogni personaggio del gioco e tutti gli ambienti godono di una grafica tridimensionale eccellente, texturemappata con cura ed efficacia. I nuovi ambienti treddì donano una notevole libertà di movimento. Un capolavoro, grazie al gameplay vincente e alla giocabilità imperfettibile, alla varietà grafica e al sistema di controllo, alla simpatia del personaggio e alla ricchezza delle situazioni di gioco.
N. giocatori: 1

93

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
(Sony)
MC, DS
Uno dei migliori giochi mai prodotti per la nostra PlayStation. Nel terzo episodio della serie, il nostro simpatico peramele si cimenta in un platform 3D dalla grafica affascinante, coloratissima e ricca di dettagli. Il motore tridimensionale è decisamente all'avanguardia, con alcune scelte tecnico-creative (quali la split reflection) che lo pongono ai massimi livelli della sua categoria. Straordinari, poi, i cinque mezzi di cui Crash (e la sorella Coco) si può impossessare, oltre all'inverosimile ma spassosissimo bazooka sparamele. A un'estrema varietà di livelli e di situazioni si affianca una giocabilità sempre perfettamente calibrata. Il sistema di controllo rimane eccessissimo e il feeling nelle nuove sezioni di guida (anche acquatica, a bordo di potenti jet-sky) e di volo è praticamente lo stesso delle sezioni piattaformiche che già conosciamo bene. Purtroppo il livello di difficoltà generale è un po' basso e il gioco finisce abbastanza presto; fortunatamente, giocandolo 'sul serio' e quindi cercando di sbloccare tutti i segreti (raccogliendo quindi tutti i bonus e terminando le prove con precisione e tempismo) la difficoltà aumenta e la longevità invece pure.





Si tratta di un gioco eccezionale, consigliatissimo a tutte le tipologie di utenti PSX.
N. giocatori: 1

94

CROC: THE LEGEND OF THE GOBBOS
(Electronic Arts)
MC, DS
La britannica Argonaut Software ha sviluppato questo gioco interessante utilizzando un motore grafico completamente tridimensionale, dotato di texture varie e colorate.







Più simile per struttura di gioco a Super Mario 64 che a Crash Bandicoot, il gioco possiede ben quaranta livelli (più altri cinque nascosti) da esplorare sfruttando la più completa libertà di movimento, attraverso i quali il nostro piccolo eroe, un coccodrillo con tanto di zainetto sulle spalle, si troverà a dover escogitare davvero di tutto per poter procedere, sfruttando le molte abilità di cui gli sviluppatori lo hanno dotato. Nonostante il gran numero di livelli, il gioco non è particolarmente difficile (né vario, se per questo), risultanto così particolarmente consigliabile ai giocatori alle prime armi. Da comprare, soprattutto ora che è disponibile in versione economica.
N. giocatori: 1

84

CROC 2
(Fox Interactive)
MC, DS
Il coccodrillo protagonista del primo platform veramente tridimensionale per PlayStation è un gioco sostanzialmente buono.





Uscito in un periodo abbastanza povero di grandi titoli, ha conosciuto un discreto successo presso il pubblico dei più giovani, attirati dalla grafica e dai protagonisti simpatici e sorridenti. La giocabilità è buona, rovinata però da un impreciso movimento delle telecamere. Buono il gameplay, più complesso - ma non ostico, perché intuitivo al massimo, per fortuna...! - rispetto agli altri platform 'duri e puri'. Grande è la varietà di ambientazioni, ciò che colma la monotonia del primo episodio; infine, grande è la longevità per via della complessità dei livelli (non del loro numero, però!).
N. giocatori: 1

85

D

DREAMS
(Cryo Interactive)
MC, DS
NON ACCETTATE COPIE DI DREAMS DAGLI SCONOSCIUTI!!!
Si tratta infatti di uno dei giochi più brutti che nella mia non più modesta carriera di recensore mi son trovato a provare: i difetti sono tantissimi, a partire da un'assurda difficoltà nella calibrazione dei salti, di personaggi assolutamente ridicoli e affatto interessanti, passando per un gameplay semplice financo stupido, arrivando a una grafica praticamente monocromatica, priva di poligoni eppure afflitta da bad clipping... Le azioni previste dal gameplay sono ridicole, i paesaggi desolati sono... desolanti.





L'azione è inspiegabile e - peggio - incomprensibile. Altro che Dreams, il gioco si doveva chiamare Nightmare...



Se vedete una copia di Dreams che vi insegue, mi raccomando: SCAPPATE!
N. giocatori: possibilmente nessuno...

01

E

EARTHWORM JIM
(Interplay)
MC
Eccellenre combinazione tra il platform classico con visuale 2D di profilo e lo sparatutto. L'eroe, un verme ipervitaminizzato (direi che non passerebbe MAI un esame dell'antidoping...) salta e spara con grande classe e ironia. Riderete di gran gusto, giocando con questo titolo che mette a disposizione armi ridicole e immerge l'utente in situazioni grottesche: EJ ha uno spessore inusuale; la grafica, pur bidimensionale, è carina e colorata.







I livelli sono dieci, tutti abbastanza lunghi, più un mondo bonus davvero demenziale.
Titolo ricco di ironia e simpatia, che rimane ancora un'ottima scelta nonostante i suoi annetti!
N. giocatori: 1

72

G

GEX 3D
(Crystal Dynamics)
MC

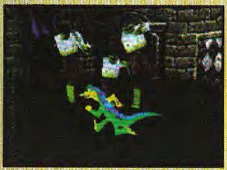


Dopo la rana di Frogger arriva Gex il geco...! Si tratta di una conversione tratta da un titolo di discreto successo per una console di notevole (meritato) insuccesso, il 3DO. Comandando una lucertolozza per i quattro differenti mondi, dovremo consentirle di uscire indenne dall'avventura. Alcuni cali di tensione ludica durante il gioco e numerose schermate desolantemente vuote ne fanno un titolo di transizione, che risulta non essenziale ma che ha comunque tratto beneficio dalla velocità della sua uscita: quando venne pubblicato era unico nel suo genere...
N. giocatori: 1

60

GEX: RETURN OF THE GECKO
(Crystal Dynamics)
MC, DS

Con questo secondo episodio la serie di Gex prende decisamente quota, balzando di prepotenza in un solido e plausibile mondo 3D ricco di accenti spassosi. Il poter correre senza sosta e in ogni direzione (a destra, a sinistra, de su e de ggiù...) fa sì che grande sia la sensazione di libertà, merito anche degli ampi spazi che aspettano solo di essere esplorati.





Molti i livelli segreti da scoprire lungo la strada, raccogliendo bonus e risolvendo enigmi vari. Molto azzeccata la trovata di far cambiare a Gex il costume a seconda del livello che si sta esplorando: da playboy del sabato sera a teppistello di strada, da ninja a cavaliere jedi, da antico romano a Indiana Gex... e per finire, da Gex Bond a Gex Lee (con tanto di kimono, cintura nera e Win Chan). Esilarante e coinvolgente, sarà un'ottima scelta per tutti quei giocatori che amano sorridere impugnando il joypad. Per chi bada alla sostanza, invece, parliamo di un gameplay molto vario: a seconda dei livelli, si esplora, si salta, si corre - anche contro il tempo - si combatte. Ottimo, davvero: vario, bello e longevo.
N. giocatori: 1

91

GEX: DEEP COVER GECKO
(Eidos)
MC, DS

Questo prodotto mantiene inalterate le caratteristiche vincenti del primo episodio. Questa seconda puntata delle avventure dell'ormai celeberrimo Gex ha portato la notorietà del nostro ben oltre lo stretto ambito ludico.





La grafica si mantiene a livelli altissimi, la simpatia del personaggio è confermata, la varietà degli ambienti (che tanto piacque) viene riproposta se non addirittura ampliata, il gameplay si mantiene notevole. Probabilmente la somiglianza tanto marcata col primo episodio è il maggior difetto del titolo, che per il resto si attesta su livelli molto molto alti.
N. giocatori: 1

88

H

HERCULES
(Disney Interactive)
MC

Buon titolo, nato sulla scia del successo riscosso dall'omonimo lungometraggio cartoon della Disney.





Hercules, pur essendo il figlio di Zeus, è stato bandito dall'Olimpo e condannato a vivere sulla Terra come un povero mortale... Io, in quanto 'povero mortale' e 'condannato a vivere sulla Terra' mi sentirei offeso, ma insomma...
In questo gioco Hercules dovrà superare dodici diverse prose (tante quante le proverbiali fatiche) per dimostrare il suo valore e poter riabbracciare suo padre.
La grafica di gioco è bidimensionale, ma ha davvero una gran classe. Infatti la Disney ha curato l'estetica sia in termini di dettaglio che di colori che di animazioni. La giocabilità è ottima, come si addice a ogni rispettabile platform bidimensionale.
Il livello di difficoltà è abbastanza basso, e anche i vari sotto-giochi, pur arricchendo la varietà del gameplay, non costituiscono una grossa sfida.
Divertente, completamente in italiano, curato, economico grazie alla versione Platinum...
N. giocatori: 1

89

HUGO
(Powerline)
MC

A metà tra il platform 2D e il 3D, il gioco non offre nulla che si discosti dalla mediocrità.





Nonostante tutto, la grafica è abbastanza simpatica e in stile cartoon, ma il gioco è sin troppo semplice, estremamente ripetitivo e adatto solamente a un pubblico di giovanissimi.
N. giocatori: 1

60

I

IZNOGOUD
(Microids)
NC

Basato su di una serie di fumetti molto popolare in Francia (ciò che equivale a dire che fa abbastanza schifo, visti i gusti degli amici d'oltralpe in fatto di fumetti e cartoon...) questo gioco a piattaforme bidimensionale nella meccanica e nella grafica, pur essendo abbastanza moderno dal punto di vista tecnico per via di colori squillanti e mondi vari, mostra tutti i suoi limiti per quanto riguarda la giocabilità e il coinvolgimento.
Consigliabile solo ai francesi... Per gli altri è solo un pensiero da dimenticare.
N. giocatori: 1

31

J

JERSEY DEVIL
(Sony)
MC, DS

Classico platform, in cui bisogna saltare, correre, raccogliere oggetti e uccidere i nemici secondo i più classici canoni del genere. La grafica è buona, in particolare risultano molto azzeccati i colori che fanno molto 'cartoon'. La struttura dei livelli ben congegnata cela efficacemente oggetti bonus e stanze segrete.





L'aspetto più debole di questa realizzazione consiste nella sua eccessiva difficoltà: i salti sono spesso al limite dell'impossibile e il sistema di salvataggio obbliga l'utente a bersi livelli su livelli prima di poter mantenere la posizione. Solo i più esperti e perseveranti sono in grado di proseguire nel gioco. L'utenza irascibile è bene che si tenga lontana...
N. giocatori: 1

79

JUMPING FLASH!
(Sony)
MC

Un originale platform con visuale in prima persona, dotato di una discreta varietà in termini di locazioni, distribuite lungo sei livelli dotati di enormi boss finali molto difficili da uccidere. Peccato solo che il gioco risulti decisamente corto, e che si finisca in fretta di esplorare le varie locazioni di ogni livello.



L'approccio tridimensionale di questo gioco è comunque vertiginoso, tale da poter addirittura far venire il mal di mare a chi non è avvezzo al mondo dei videogiochi tridimensionali.
N. giocatori: 1

77

JUMPING FLASH 2
(Sony)
MC

Il seguito di uno dei platform tridimensionali più originali mai apparsi su PlayStation recupera alcuni degli errori commessi con la prima uscita: il livello di difficoltà è un po' più elevato, la grafica è più ricca (e contemporaneamente il pop-up è ridotto sensibilmente) e i mondi, più vari e interessanti, sono in numero maggiore. La grafica, ormai un po' datata (colorata sì, ma ben poco risoluta) cela un platform in prima persona decisamente coinvolgente, consigliato un po' a tutti.



E almeno dategli un occhiata!
N. giocatori: 1

83

JURASSIC PARK: THE LOST WORLD
(Electronic Arts)
MC

Davvero un'occasione mancata, questo titolo, che si basa su uno dei maggiori successi di Steven Spielberg.





La grafica e il sonoro sono più che buoni, anche se la scarsa giocabilità non permette di valutare positivamente il gioco. Ventiquattro i livelli a disposizione, con un personaggio differente in ognuna delle cinque fasi del gioco.
N. giocatori: 1

59

K

KLONOA
(Konami)
MC

Guidate un gatto panzuto

che usa le sue orecchie come fossero delle ali, alla ricerca di una località chiamata Phantomile, una leggendaria e mistica terra dei sogni in cui si potranno incontrare ogni sorta di creature soprannaturali.





Klonoa potrà poi contare sull'aiuto di un suo fedele amico, Huppo, che possiede le armi con le quali poter combattere i nemici. I mondi a disposizione sono sei, suddivisi in ventisei livelli complessivi. Si tratta di un platform dotato di una grafica (efficace per colori e risoluzione) interamente poligonale ma di una meccanica bidimensionale al 99%; gli unici elementi 3D della meccanica di gioco sono i colpi esplosi da alcuni nemici. Ottimo il controllo, infine, per un gioco dotato di buoni numeri e che dovrebbe interessare l'utenza di titoletti carini.
N. giocatori: 1

82

L

LUCKY LUKE
(Infogrames)
MC
Tipico esempio di gioco che, non avendo alla base un game design particolarmente azzeccato, si rifugia nell'offerta di numerosi sottogiochi per cercare di attrarre in qualche maniera il pubblico. Tra tagliare tronchi, recuperare pepite in una miniera abbandonata e sparare a cattivi assergliati in un vagone del treno, il gioco mostra molti dei suoi limiti di fondo. Buona la grafica, che utilizza il tratto familiare proprio della serie a fumetti. Per i giocatori più giovani o per i fan del cowboy solitario.
N. giocatori: 1

56

M

MEGAMAN LEGENDS
(Capcom)
MC





Per questa apparizione Megaman entra nel mondo della grafica 3D poligonale.
L'idea delle armi gigantesche è molto simpatica; con queste, il nostro porta scompiglio tra i nemici. Le armi si ottengono tramite la raccolta progressiva di specifici power-up. Il sonoro è molto buono, così come i dialoghi, la grafica e il dipanarsi della storia, che ricorda in alcuni momenti lo stile di narrazione di Tomb Raider. Peccato che il sistema di controllo in alcuni momenti sia un po' troppo lento, portando così a una fine prematura del nostro eroe. Il gioco comunque non è malaccio, anche se avrebbe potuto essere realizzato meglio.
N. giocatori: 1

71

P

PACMAN WORLD
(Namco)
MC, DS
Il primo 'personaggio' del mondo dei videogiochi ritorna in tutta la sua arrapante tridimensionalità, in un titolo che offre una modalità Classic identica all'originale di vent'anni fa, una Maze in cui l'idea del labirinto è ripresa e adattata a una moda poligonale e una scelta Adventure che propone un gameplay simil-Bandicoot. La grafica è sempre precisa e puntuale, la giocabilità è a livelli medio-alti; eccellente la varietà dell'offerta, ovviamente. Un titolo molto valido e soddisfacente, indirizzato a una fascia di utenza molto ampia.
N. giocatori: 1

87

PANDEMONIUM!
(Crystal Dynamics)
NC
Grande grande titolo, che ai tempi fece gridare al miracolo per la sapienza con la quale combinava elementi di grafica treddì a una meccanica bidimensionale; si procedeva avanti e indietro lungo un percorso prefissato. La grafica allora era sensazionale (colorata e risoluta) e la giocabilità era davvero di prim'ordine.





Grazie a un sistema di controllo ineccepibile si susseguivano azioni intense e senza respiro, perfettamente sotto controllo. Un platform che ha conquistato tutti grazie agli elementi di simpatia e immediatezza, alle traiettorie delle telecamere imprevedibili e alle visuali mozzafiato che approfondiscono il coinvolgimento del gioco. Ancora oggi è un titolo da godere fino in fondo.
N. giocatori: 1

85

PANDEMONIUM! 2
(Crystal Dynamics)
MC
Ecco il secondo episodio di uno dei più affascinanti platform usciti per PlayStation, che stupì ai tempi per la grafica coloratissima e la meccanica semplice ma immediata, basata su un controllo a prova di bomba.





Sensibilmente aumentato il numero di poligoni supportato dal motore grafico 3D; la piccola dolce Nikki del primo episodio si trasforma, da monella impenitente, in 'femme fatale', un effetto secondario del fenomeno Lara Croft. Bellissima ed entusiasmante è l'introduzione, che ci proietta a capofitto nell'atmosfera di gioco; però la spettacolarità del primo episodio non è stata replicata, e questo seguito appare un po' sciapetto.
N. giocatori: 1

81

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE
(Activision)
MC
Ennesima avventura per Harry Pitfall, l'esploratore alla Indiana Jones che dai tempi del paleontologico VCS Atari ci delizia con le sue spericolate avventure. Questa volta, caduto attraverso un portale dimensionale, dovrà salvare un mondo perduto dalle oscure trame di una malvagia entità che minaccia di sconvolgere l'ordine delle cose. Tra venti enormi livelli full-3D ricchi di salti, corse, lanci ed evoluzioni tarzanesche, l'impavido Harry troverà anche il tempo di salvare una bella e affascinante autoctona. L'ottima grafica e le accattivanti animazioni fanno di questo gioco un'ottima scelta per nostalgici e non.
N. giocatori: 1

80

I PUFFI
(Infogrames)
MC
Infogrames regala (no, fa pagare, ma non moltissimo...) un gioco ispirato al fantasioso mondo dei celeberrimi Puffi. La grafica salta subito all'occhio perché è risoluta e colorata, ricca di particolari che fanno molto cartoon; anche l'audio, tradotto in italiano dai doppiatori della serie animata (competenti, pertanto), si attesta su livelli davvero alti.





La giocabilità è precisa e richiama quella dei classici platform 2D nel gameplay ma 3D nella grafica (tipo Pandemonium!), risultando semplice chiara e onesta. Il basso livello di difficoltà, però, lo rende inadatto ai giocatori in cerca di pane duro per i loro denti affilati.
N. giocatori: 1

80

R

RASCAL
(Psygnosis)
MC, DS
Rascal: un titolo dotato di grandi pregi e grandi difetti. Nei panni dell'impenitente monello Rascal dovremo trovare la malvagia forza della natura che manipola il passato. Il motore grafico interamente 3D è molto ma molto bello, con una adeguata scelta dei colori, texture dettagliatissime, alta risoluzione ed effetti di luce spettacolari e convincenti. I mondi da esplorare sono sette e rappresentano altrettanti periodi storici in cui doversi intrufolare. Tre zone temporali bonus e un sacco di enigmi spremi-meningi completano questo gioco, rovinato da un sistema di controllo un po' ostico ma soprattutto da una gestione delle telecamere davvero letale. Peccato, perché la grafica è realmente miracolosa.
N. giocatori: 1

63

RAYMAN
(Ubisoft)
NC
Uno dei migliori titoli del suo genere, si distingue per le coloratissime ambientazioni e la grafica molto simpatica.





La manovrabilità è splendida e il gioco risulta molto divertente e longevo. Anche se uscito quasi cinque anni fa, e ha un impianto estetico bidimensionale al 100%, Rayman è da considerarsi un sempreverde che vale comunque la pena di giocare e rigiocare. Adattissimo poi anche al pubblico dei più piccoli grazie alla giocabilità immediata e non frustrante, alla simpatia generale e all'aspetto coloratissimo.
N. giocatori: 1

86

REBOOT
(Electronic Arts)
MC, DS
Un gioco basato su una serie di cartoni animati realizzati in computer grafica che da noi non è stato ancora trasmesso. Il motore grafico 3D è particolare e interessante, poiché fa uso di tutte le nuove tecnologie oggi disponibili per garantire un adeguato coinvolgimento del giocatore. La struttura dei livelli, molto ampi e accuratamente progettati, è particolarmente felice e consente di offrire un buon livello di divertimento. La grafica è azzeccata e godibile, con ottimi movimenti del punto di ripresa che ci segue in maniera sempre efficace. Il punto debole del gioco si rivela essere il metodo di controllo, che non risulta particolarmente azzeccato. Non male.
N. giocatori: 1

80

S

SKULLMONKEYS
(Dreamworks)
MC
Sorprendente platform dalle idee assai singolari. Si tratta di un gioco a piattaforme che però presenta alcuni semplici e interessanti enigmi, realizzato con personaggi di plastilina. Il movimento degli elementi su video è stato elaborato mediante la tecnica dello 'stop motion'; degna è la grande varietà di figure animate realizzate fuori dai soliti tradizionali schemi. La trama non è avvincente (come spesso succede...) ma oltre cento livelli di gioco e più di venti mondi da conquistare garantiscono un notevole interesse. Un prodotto davvero originale realizzato con molta cura. Da giocare almeno una volta.
N. giocatori: 1

86

SPIDER
(Crystal Dynamics)
MC
In questo titolo ci si trova a dover impersonare un ragnetto che deve riuscire ad arrivare alla fine di innumerevoli livelli di gioco tra ostacoli e imprevisti. Il motore grafico poligonale è, come accade per Pandemonium!, al servizio di una meccanica rigidamente 2D. La grafca a volte lascia un po' a desiderare e le inquadrature non sempre sono soddisfacenti e funzionali. Ciò riesce a rovinare l'estrema particolarità di un'idea una volta tanto originale e innovativa. Peccato!
N. giocatori: 1

71

SPYRO THE DRAGON
(Sony)
MC, DS
Splendido gioco basato su di un personaggio particolarmente carino e simpatico.





Nei panni di questo specialissimo draghetto, infatti, si percorreranno in lungo e in largo enormi livelli multicolori in splendido 3D, cercando di risolvere dei rompicapo non troppo difficili, raccogliendo bonus a profusione e, ovviamente, utilizzando a più non posso le abilità speciali di cui il draghetto è dotato. Trentacinque livelli di ottimo divertimento, ottima grafica, ottimo tutto!
N. giocatori: 1

90

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
(Universal Studios)
MC, DS
Il drago Spyro ritorna in quello che, senza timore di smentita, è il miglior platform 3DF presente su PSX, che surclassa i pur ottimi Gex e Croc, grazie a una giocabilità varia e convincente ma soprattutto a un gameplay da campione e a un impatto grafico che non ha eguali per definizioni, dettaglio, cromatismi e varietà delle ambientazioni.







I mondi, gli scopi, il livello di difficoltà, il piacere delle fasi di esplorazione perfettamente combinate con quelle di combattimento... tutto fa di questo titolo un vero campione, consigliato senza riserve.
N. giocatori: 1

93

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
(Virgin)
MC
Simpatico gioco con prospettiva isometrica, è l'emozionante e tutto sommato originale storia del testimonial di una bibita in lattina, alla ricerca dei suoi più famosi e noti parenti. Attraverso livelli molto spiritosi che ricordano i set di film celebri (tipo "Alien", "Terminator", "Guerre stellari" e "Indiana Jones") si dovranno affrontare avventure di ogni genere sempre col sorriso sulle labbra. Una grafica interamente in bitmap ospita le avventure del punto rosso, che si muove con buona libertà nelle aree di gioco. Buffo, ben curato e divertente, nonostante sia decisamente datato (quando uscì, nessuno ritenne fuori luogo l'essere totalmente bitmap!) mantiene ancora pressoché intatta la sua carica di simpatia.
N. giocatori: 1

74

T

TARZAN
(Disney Interactive)
MC, DS
La Disney esce contemporaneamente con un cartone animato e con un gioco, ed entrambi hanno come protagonista l'uomo scimmia per antonomasia (io ne conosco un altro, ma non mi va di parlar male degli attuali compagni delle mie ex...). A noi interessa il gioco: si tratta di un platform classico nella meccanica bidimensionale alla Pandemonium!, ma eccezionale nella grafica, la cui qualità lo proietta oltre la prossima generazione di giochi!







Una solidità e un dettaglio inauditi sostengono un giocabilissimo prodotto. Alcune sezioni ricordano le fasi di Crash Bandicoot, quelle in cui il peramele corre verso lo schermo: inoltre, ad aumentare l'interesse e la varietà, interviene anche la possibilità di interpretare altri personaggi. A parte il fatto che, col procedere, il piccolo bambino scimmia cresce e diventa il figaccione che tutti conosciamo. Ottimi, infine, gli intermezzi animati (è possibile vederli più volte, raccogliendo particolari bonus). Peccato solo che sia un po' semplice e altresì corto, quindi non molto longevo.
N. giocatori: 1

92

TOMBI
(Sony)
MC
Wow! La grafica coloratissima di questo platform è unita a un interessante gameplay che alterna fasi di esplorazione (molto limitate ma interessanti) e una spruzzata di elementi GDR. Colpisce subito l'impatto estetico, davvero di prim'ordine grazie a poligoni ricoperti da efficaci texture e a un accattivante look giapponese.





Anche la giocabilità è molto buona e la dinamica, varia ma non complessa, alza il valore complessivo di questo prodotto.
N. giocatori: 1

79

TOMBI 2
(Sony)
MC, DS
Il seguito di un gioco intrigante è, guarda un po' che roba, un gioco decisamente intrigante.







La meccanica dell'azione è rimasta quella un po' evoluta del prequel, e lo stesso impianto estetico è rimasto quello poco più che funzionale ben noto a chi conosce il primo episodio. Il sistema di controllo, a cui ci si abitua ben subito, è davvero un gioiello di praticità e di immediatezza e fornisce al gameplay un supporto molto valido ed efficace. Un gran gioco, complesso e dall'azione non continua come nei platform più puri, ma dotato di una meccanica comunque rigorosa e duttile, adatta a chi cerca qualcosa di immediato ma non banale, semplice ma non troppo.
N. giocatori: 1

83

TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE
(Disney Interactive)
MC
Simpatico titoletto, che vede protagonista assoluto il Topolino, personaggio amato da grandi e piccini. Il gioco si basa su di una accattivante grafica 2D, con il simpatico topo-detective che si evolve graficamente con il passare dei livelli: dal topetto in brache rosse e torso nudo degli anni '30 fino a oggi, stimato esponente della comunità cittadina di Topolinia. Pur non sfruttando a fondo le capacità di cui è dotata la PlayStation, si tratta di un gioco simpatico e particolarmente adatto ai giocatori più giovani. In versione Platinum, poi, è un vero affare!
N. giocatori: 1

72

W

WILD 9
(Interplay)
MC
La Shiny sviluppa questo platform in cui è accentuata la possibilità di combattere con i nemici. Peraltro, le fasi di combattimento sono abbastanza cruente grazie alle armi che abbiamo a disposizione e le morti dei cattivi possono essere davvero incredibilmente (divertenti...) crude.

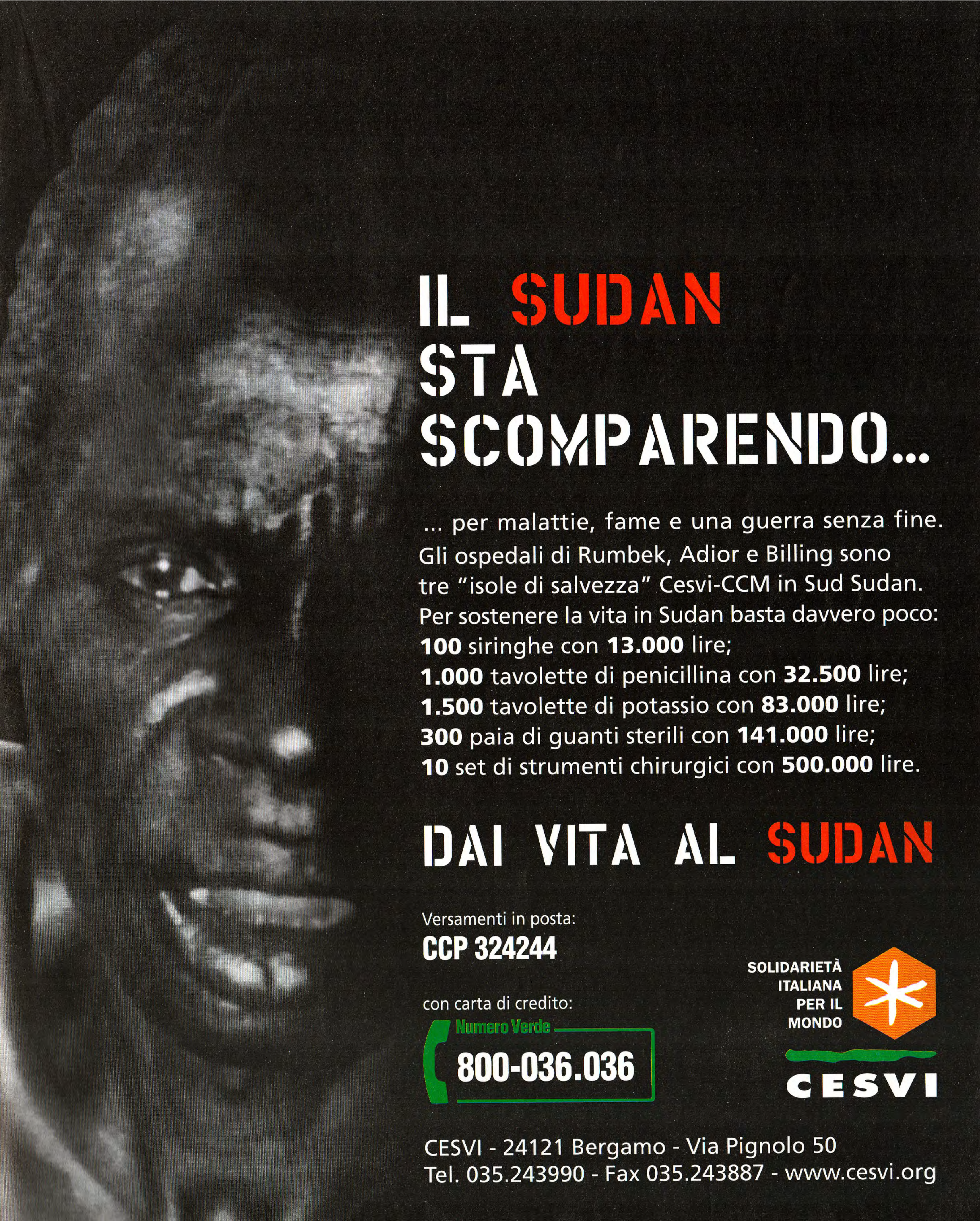






La grafica è buona, la giocabilità è ottima grazie al sistema di controllo. Il gameplay, per quanto sopra detto, è molto interessante e tutto il gioco si giova dell'originalità di questa impostazione. Ottimo lavoro, Shiny!
N. giocatori: 1

83


IL SUDAN
STA
SCOMPARENDO...
... per malattie, fame e una guerra senza fine.
Gli ospedali di Rumbek, Adior e Billing sono
tre "isole di salvezza" Cesvi-CCM in Sud Sudan.
Per sostenere la vita in Sudan basta davvero poco:
100 siringhe con 13.000 lire;
1.000 tavolette di penicillina con 32.500 lire;
1.500 tavolette di potassio con 83.000 lire;
300 paia di guanti sterili con 141.000 lire;
10 set di strumenti chirurgici con 500.000 lire.
DAI VITA AL SUDAN
Versamenti in posta:
CCP 324244
con carta di credito:
Numero Verde
800-036.036
SOLIDARIETÀ ITALIANA PER IL MONDO
CESVI
CESVI - 24121 Bergamo - Via Pignolo 50
Tel. 035.243990 - Fax 035.243887 - www.cesvi.org

DI CHRISTIAN PETTINI

Chase the Express

Ciao ragazzi, siete pronti? Prima di immergervi nelle meravigliose sensazioni che Chase The Express vi darà grazie a me, voglio ricordarvi qualche piccolo accorgimento che sicuramente vi sarà utile durante lo svolgimento del gioco, anche se sono sicuro che non ne avete bisogno e che siete tutti giocatori provetti...

- Per esempio, è stupendo andare in giro ad ammucchiare cadaveri senza essere costretto a pulire dopo, ma tenete presente che il lavoro sporco da fare c'è sempre: forse **frugare le tasche** di un cadavere non corrisponde al vostri ideale di divertimanto, ma serviranno sicuramente più a voi di loro le munizioni e le **fiale rinvigorenti** che troverete loro addosso...

- Ricordate di sparare SEMPRE E SOLTANTO quando il vostro bersaglio è a portata di tiro (cioè quando il mirino si illumina di **rosso**); non siete in un film americano: se finite le munizioni finite il divertimento, a meno che il vostro sogno proibito non sia un'emozionante sessione di gioco a livello di superprincipiante debuttante...

- Quando vi trovate nel bel mezzo di una sparatoria non fate i fessi, buttatevi a terra (**R1**): non è questione di viltà ma di sopravvivenza!

- Se terrete presente che i save points e i magazzini di rifornimento sono sempre posti nei **bagni**, costantemente segnalati dagli appositi segnali, eviterete di girare alla ricerca come anime in pena... risparmiando tempo che potrete utilizzare per divertirvi.

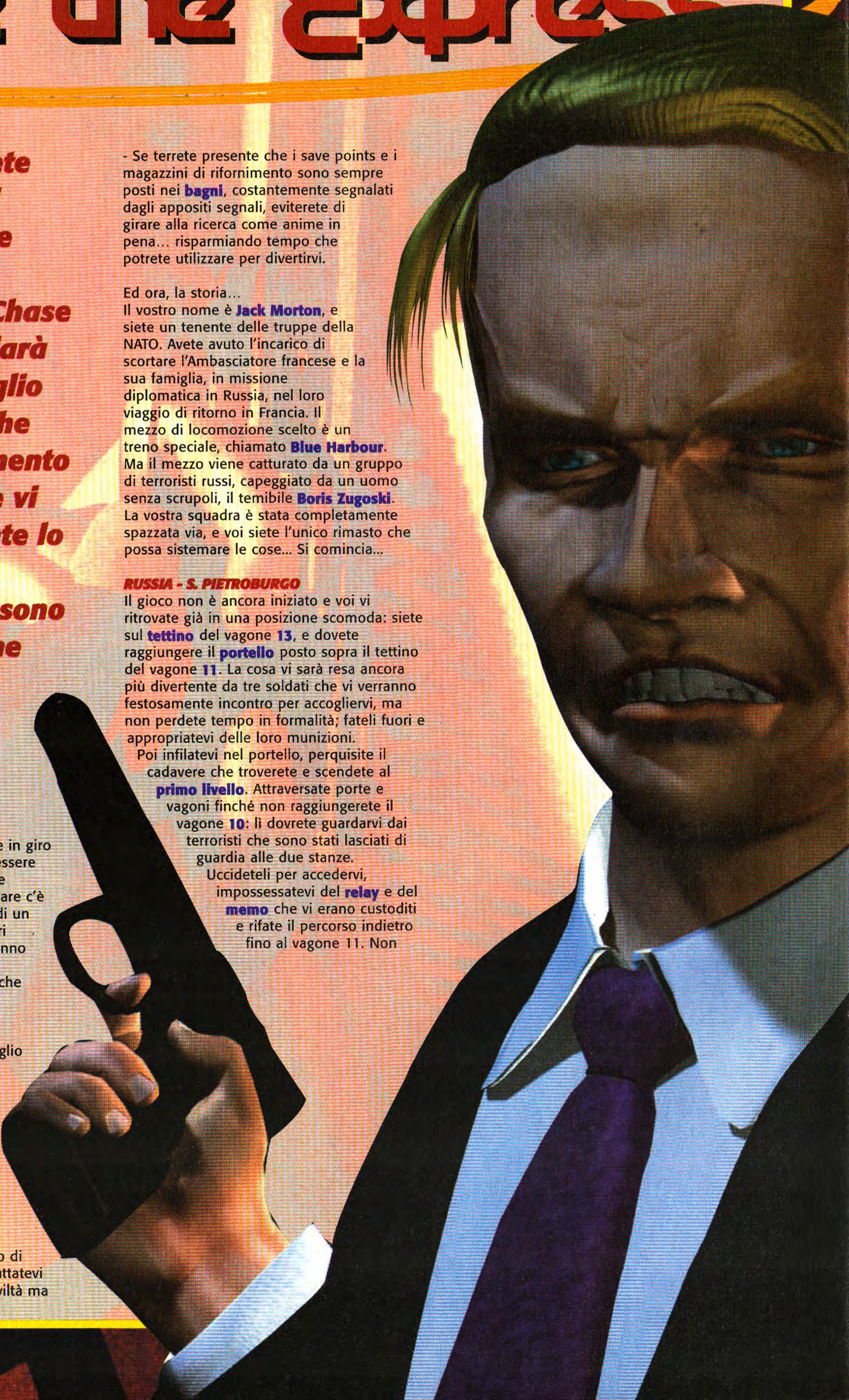
Ed ora, la storia...
Il vostro nome è **Jack Morton**, e siete un tenente delle truppe della NATO. Avete avuto l'incarico di scortare l'Ambasciatore francese e la sua famiglia, in missione diplomatica in Russia, nel loro viaggio di ritorno in Francia. Il mezzo di locomozione scelto è un treno speciale, chiamato **Blue Harbour**. Ma il mezzo viene catturato da un gruppo di terroristi russi, capeggiato da un uomo senza scrupoli, il temibile **Boris Zugoski**. La vostra squadra è stata completamente spazzata via, e voi siete l'unico rimasto che possa sistemare le cose... Si comincia...

RUSSIA - S. PIETROBURGO

Il gioco non è ancora iniziato e voi vi ritrovate già in una posizione scomoda: siete sul **tettino** del vagone **13**, e dovete raggiungere il **portello** posto sopra il tettino del vagone **11**. La cosa vi sarà resa ancora più divertente da tre soldati che vi verranno festosamente incontro per accoglierti, ma non perdete tempo in formalità; fateli fuori e appropriatevi delle loro munizioni.

Poi infilatevi nel portello, perquisite il cadavere che troverete e scendete al **primo livello**. Attraversate porte e vagoni finché non raggiungerete il vagone **10**: lì dovrete guardarvi dai terroristi che sono stati lasciati di guardia alle due stanze.

Uccideteli per accedervi, impossessatevi del **relay** e del **memo** che vi erano custoditi e rifate il percorso indietro fino al vagone 11. Non



Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**



trascurate di esaminare i corpi esanimi che incontrerete sul vostro cammino e salite al secondo livello per cercare di trovare un gabinetto. Quando la natura chiama...
Dopo aver fatto man bassa di munizioni alleggerendo i vostri commilitoni morti (all'addestramento insegnano a non essere troppo schifiltosi...) entrate nel **bar**.
Non fraintendete, non è tempo di sbronze: se vi guardate attentamente in giro riuscirete sicuramente a procurarvi un altro **memo**.
Troverete anche un **ascensore**, in cui dovrete utilizzare il **relay box** trovato in precedenza: appena lo inserirete due terroristi si accorgeranno di voi e si avvicineranno per darvi il benvenuto. Non fatevi prendere dal panico e risparmiate le munizioni, che in questo momento vi servono come l'aria: invece di ucciderli fategli ciao ciao con la manina e azionate l'ascensore, che vi porterà giù al riparo.
Accendete la **luce** e sbloccate entrambe le porte che si trovano alle estremità del vagone, poi prendete il memo del **cuoco** che si trova proprio vicino al lavandino e cercate il suo cadavere, che troverete nel **freezer**: voi sapete che egli custodiva su di sé la **Gold Cardkey**, che vi farà molto comodo più tardi. Ricordatevi di spegnere il freezer prima di andarvene, perché surgelate sotto il ghiaccio ci sono parecchie munizioni che aspettano solo che la morsa del gelo si sciolga per esservi utili.
Liquidate il soldato venuto dal nulla e ritornate sui vostri passi per tornare al **vagone 10**, secondo livello. Utilizzate la Gold Cardkey per sbloccare la **porta** e introdurvi nella stanza alla vostra **sinistra**, dove troverete un **memo**.
Nella stanza di fronte, dalla parte opposta del vagone, ce n'è un altro: esaminandolo accuratamente vi accorgerete che vi è riportato sopra il **codice** per aprire la porta chiusa. Ovviamente, non tralasciate l'ormai abituale perquisizione dei cadaveri che incontrate sul vostro percorso...
Aprite la porta a serratura codificata e sbarazzatevi del tonto che vi hanno messo a guardia, prendete il **memo** che sta sul tavolo e attraversate la porta per incontrare l'Ambasciatore francese **Mr. Piere Simon** e il suo segretario **Mr. Philip Mason...**

RUSSIA - NOVGOROD

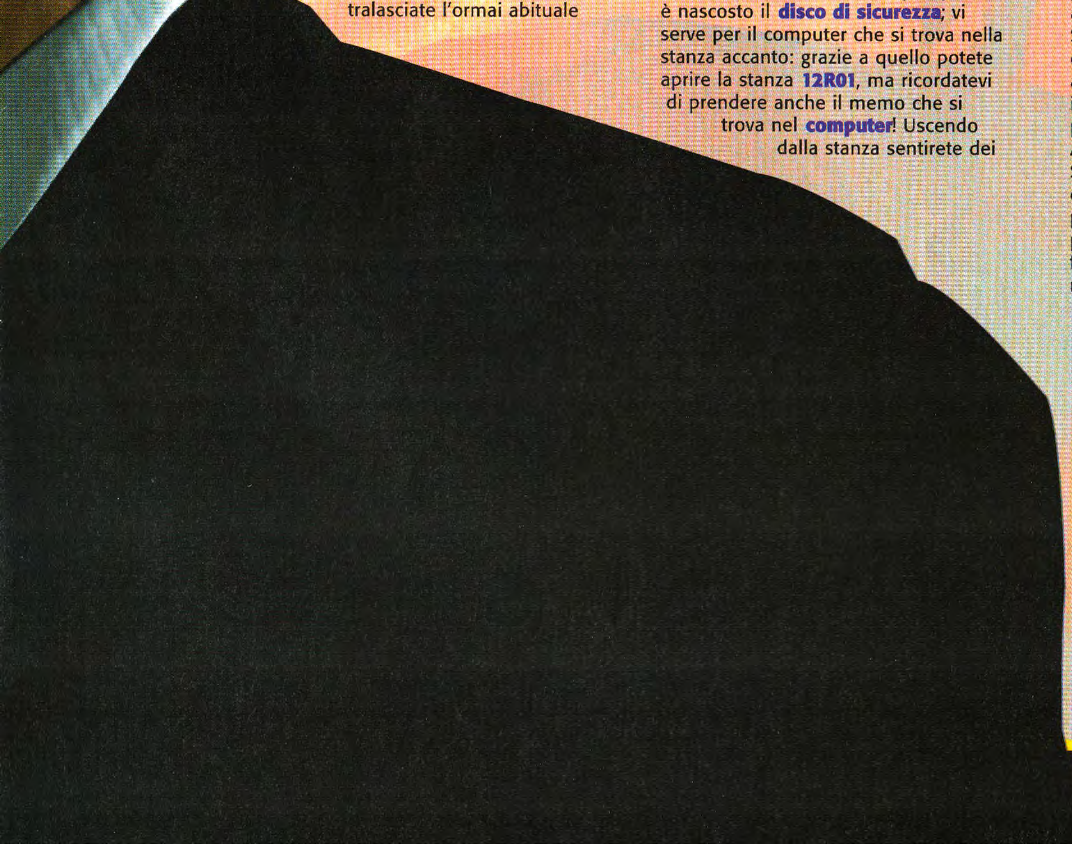
Prendete la **Blue Cardkey** dalle tasche del terrorista morto e tornate al **vagone 11**. Ricordatevi di andare a prendere le munizioni che avete scongelato, poi usate la Blue Cardkey e attraversate il **secondo ponte** passando da sopra, per evitare un incontro spiacevole con il soldato che pattuglia il primo piano. Entrate nella **sala di controllo**, occupatevi dei due soldati che la presidiano e appropriatevi delle loro munizioni e di un altro **memo**.
Da qualche parte nell'emergency room è nascosto il **disco di sicurezza**; vi serve per il computer che si trova nella stanza accanto: grazie a quello potete aprire la stanza **12R01**, ma ricordatevi di prendere anche il memo che si trova nel **computer**! Uscendo dalla stanza sentirete dei colpi d'arma da fuoco provenire dalla stanza 12R01; dentro di essa vi troverete **Christina Wayborn**, agente speciale al servizio dell'Ambasciatore francese.

RUSSIA - SMOLENSK

Prelevate il memo vicino al cadavere e aggiornate la vostra Blue Cardkey con il **computer** che troverete lì vicino, per abilitarla ad aprire la serratura del **vagone 13**. Tornate giù al piano terra, **vagone 12**, e perquisite le stanze alla ricerca di memo e munizioni. Ora entrate nelle **docce**, ma anche se puzzate come porci avendo frugato finora corpi in decomposizione non potete usufruirne: un terrorista vi seguirà e dovrete ucciderlo, guadagnando così il suo **healing pack**.
Aprite la porta del **vagone 13** e di nuovo attraversate il secondo piano. Eliminate i due scocciatori che stanno perquisendo la stanza procurandovi altri due memo e altri **caricatori**.
Se esaminerete il laptop verrete a conoscenza del fatto che il codice per aprire la seconda porta è stato impostato utlizzando la data di partenza del Blue Harbour.
A questo punto un po' di memoria... Scherzo, la data è riportata nel memo che avete trovato nel vagone 12: ora potete aprire la serratura codificata posta alla fine del vagone. Prima di farlo però, un tocco di splatter: entrate nel **bagno** e accendete la luce. Sul pavimento vedrete il corpo di un sergente in una pozza di sangue. Dato che ormai siete dei duri dallo stomaco forte, non avrete problemi a cercare nel sangue di quel disgraziato la **chiave** che ha difeso a costo della vita. Con questa in tasca aprite la **seconda porta** a serratura codificata ed eliminate la guardia. Prendete il memo del sergente e attraversate la porta successiva per incontrare la moglie e la figlia dell'Ambasciatore francese.

BIELORUSSIA - MINSK

Siete ormai sul punto di salvare le due donne e iniziare la vostra prima grossa sparatoria, e vi sentite un po' James Bond e un po' John Wayne,







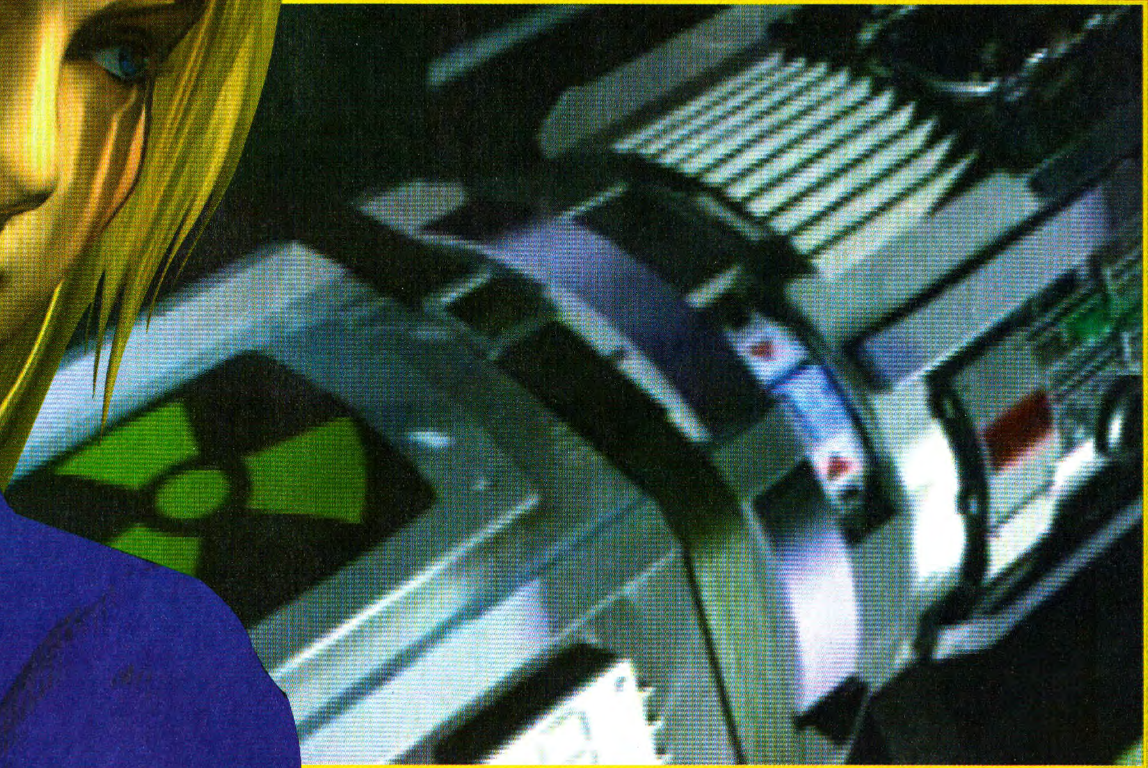
ma ricordatevi quel che vi ho detto all'inizio! Non sprecate le vostre munizioni sparando quando il mirino è illuminato di giallo, o non sopravviverete se state giocando al livello Esperto! Correte avanti e appiattitevi dietro una delle **casse**, sparando solo quando il bersaglio è vicino. Farete una strage! Dopo aver eliminato tutti i terroristi dovrete farvi nuovamente strada verso il **vagone 10**, quello dove avete incontrato in precedenza l'Ambasciatore francese. E non tralasciate di perquisire le stanze che ancora non avete esaminato!

Mason ora vi racconterà la sua storia, e a voi verrà da chiedervi perché i terroristi non lo abbiano ucciso invece di limitarsi a dargli una botta in testa... senza arrivare ad alcuna risposta, ovviamente. Perciò entrate nel **bagno** che si trova in fondo alla stanza, e non potrete fare a meno di notare le **parole** scritte nel vapore sullo specchio. Ricordatevene più tardi.

Uscendo dal bagno riceverete una chiamata dal quartier generale. Uscite attraverso il **portello** da dove eravate inizialmente penetrati nel treno e proseguite il vostro cammino fino al tetto del **vagone 9**. Usate la chiave 'insanguinata' che avete raccolto prima per aprire il portello del vagone 9 ed entrare. Per una volta ad aspettarvi non troverete un cadavere o un nemico che vi spara addosso, ma un **healing pack** abbandonato sul pavimento, da prendere prima di continuare il viaggio scendendo. Avreste mai immaginato che su un treno come questo ci fossero i **missili**? Invece ci sono, e dovete attraversare la sala dove si trovano per entrare nella sala controllo e incontrare **Billy "Lucky" McGuire**. Billy vi darà un **cacciavite** col quale tornerete nella stanza dei missili; vi conviene ripulire la stanza da tutti i caricatori che contiene prima di usare il cacciavite, o non farete in tempo a uscire dalla sala dopo. Fuori ad aspettarvi, però, troverete due terroristi che cercheranno di impedirvi di raggiungere il vagone 8. Illusi! Spazzateli via e continuate per la vostra strada.

Trovate un nascondiglio nel **vagone 8** per uccidere altri due terroristi e premere il comando per sollevare la **cassa** che vi sta bloccando il cammino. Un altro terrorista entrerà allora: non mostrate pietà! Tanto un altro vi romperà le scatole quando, arrivato finalmente sul retro del vagone, starete finalmente per andare ai piani superiori.
A questo punto vi girano pure, perché cominciate a scarseggiare di munizioni, perciò risparmiatelo (animo gentile!) e correte semplicemente di sopra. La pallottola che avete risparmiato la userete subito per il terrorista che incontrerete non appeno messo piede al piano alto. Entrate nella **sala di controllo-lancio** ed eliminate altri due terroristi che la pattugliavano. Prendete munizioni e healing pack dai cadaveri e trovate altre due memo





nella sala. Inserite la **chiave di lancio** e riceverete nuovamente una chiamata dal quartier generale. Dopo l'allegra chiacchierata raggiungete il fondo della stanza e inserite l'**energia d'emergenza** per la **stanza B**, preparandovi a ballare un po'...

BIELORUSSIA - BARANAVICHY

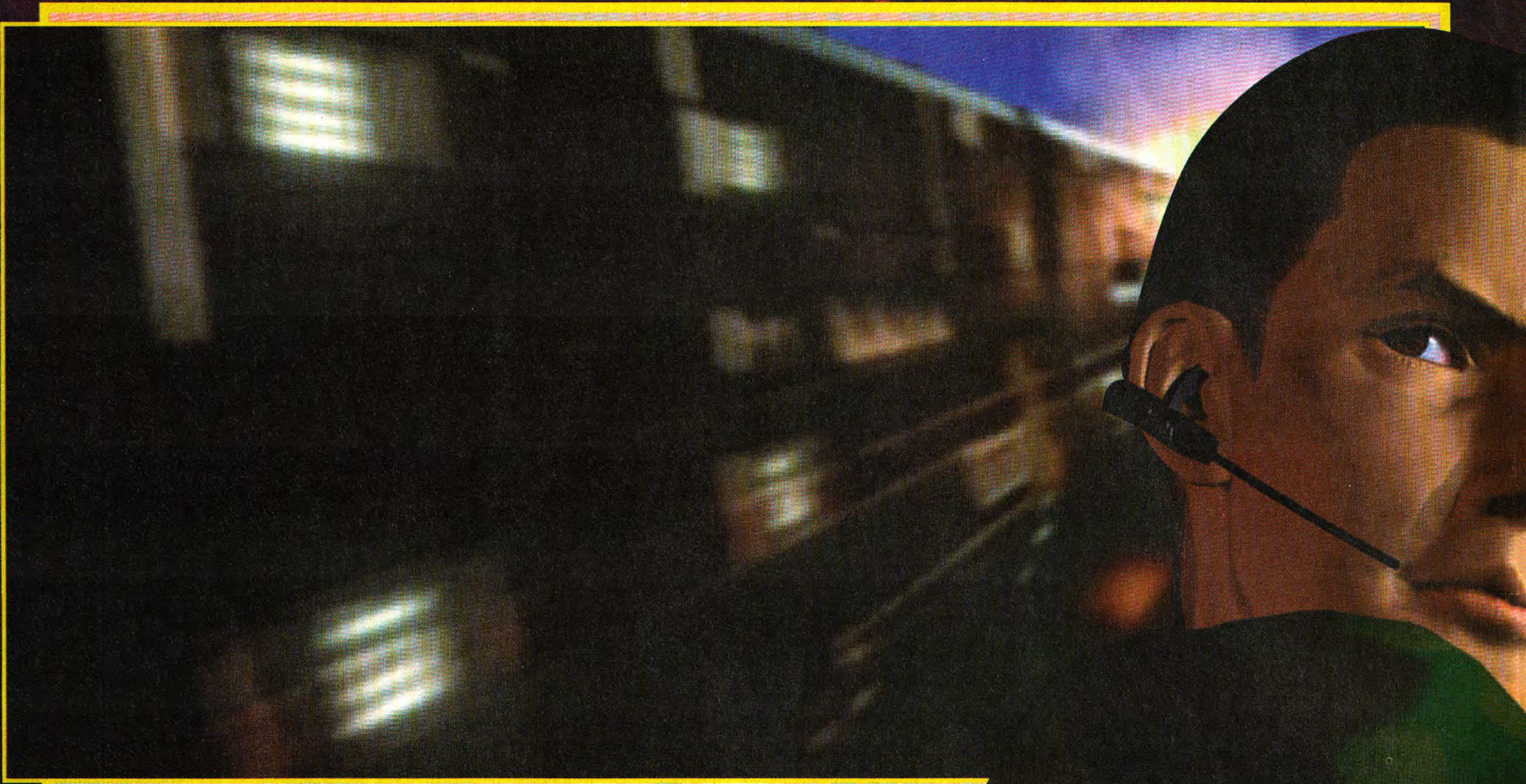
***Questa è una parte su cui ho qualche dubbio... Voglio dire, l'ho provata una dozzina di volte ma non mi sembra che ci sia una netta distinzione vincitore/vinto in questa parte del gioco. Provatela e troverete che ho ragione, altrimenti fatemi sapere se raggiungerete un risultato differente. Perciò, un unico consiglio: sbizzarritevi! Grazie. ***

BIELORUSSIA - BREST

Uscendo dalla stanza B riceverete una chiamata da **Christina** che vi chiederà di incontrarvi nel vagone 9. So che siete sempre più consapevoli che avreste bisogno di quella famosa doccia, ma non potendo farci niente dovrete arrangiarvi così; magari per lei "l'omo vero ha da puzzà..." perciò scendete così come siete al **vagone 9**.
E per fortuna, perché trovate solo Mason che vi dà la **Red Cardkey** che vi permetterà di introdurvi nel **vagone 7**. Se speravate in qualche sorpresa rimarrete delusi: troverete che il vagone 7 è identico al vecchio vagone 9, ma dentro alla **sala di controllo** vi troverete un memo.
Salite nel **reparto di Ingegneria** e approfittate dell'healing pack che vi troverete: ne dovreste a occhio e croce avere bisogno. Ora entrate nel **0**. Uccidete i due terroristi che vi aspettano e attivate l'energia di riserva nel centro del ponte. Non dimenticate di esaminare quel gabinetto che incontrerete sulla strada, o vi perderete i proiettili per l'MP5 che, abbiate fede, più tardi avrete. Dopo aver acceso le luci tornate all'entrata del vagone 6, facendo un po' di pulizia sul cammino. A questo punto Christina vi darà un'altra voce...

POLONIA - VARSAVIA

Salite al piano superiore del vagone 6 ed entrate nella stanza alla vostra **destra**. Li incontrerete di nuovo il gruppo. Chiacchierate con **Billy** per scoprire il suo gruppo sanguigno prima di uscire dalla stanza. Scendete nell'altro lato del vagone e risalite nuovamente. Entrate nel **test lab** e trovate due memo con degli appunti sui risultati di alcuni test. Non siete contenti?



Finalmente qualcosa di diverso dai soliti cadaveri... Premete il **bottone** per pulire la camera a gas ed entrate a prendere due **pacchi di sangue** e le munizioni per l'**SP550**. Uscite e tornate nella stanza accanto alla **sala medica**. Ci sono due memo in questa camera: uno serve a studiare il gruppo sanguigno di **Billy** in giapponese e l'altro contiene le istruzioni per fare la giusta medicina per il sangue. Mettete un pacco di sangue nella macchina della medicina del sangue, e immettete il giusto codice come avete studiato. Ok, ok, la giusta combinazione è **Sangue di tipo B, Rh+** e **Medicine C, D**. Ora portate l'intruglio a Billy e farete di lui nuovamente un uomo fortunato!

NOTE
Se volete potete anche scegliere di uccidere **Billy** sprecando entrambi i pacchi di sangue con combinazioni sbagliate. In questo caso, la linea della vostra storia cambierà notevolmente. Se vi interessa, questa è la linea storica che seguireste senza Billy... Voi finireste nello scenario E: **Italia – Milano**.

Polonia-Varsavia >>> Polonia-Wroclaw >>> Cecoslovacchia-Praga >>> Germania-Norimberga >>> Germania-Monaco >>> Austria-Innsbruck >>> Liechtenstein-Vaduz >>> Svizzera-Ginevra >>> Francia-Lione >>> Italia-Milano.

POLONIA - POZNAN
Billy vi offrirà una **Grey Cardkey** , che vi tornerà utile per aprire finalmente la porta dabbasso. Nel bagno alla vostra **sinistra** troverete il **giubbotto antiproiettile**, gli **occhiali** per la visione notturna e un po' di **esplosivo TNT**.
Era ora che ci si divertisse un po'! Ma non abbiate fretta a infilarvi nel **condotto di aerazione**! Prima dovete tornare da Billy con il giubbotto antiproiettile, o più avanti non sarà poi così fortunato e il massimo epilogo a cui potrete aspirare sarà di nuovo in Italia – Milano. Vi siete occupati di Billy? Bene, ora



potete scendere e rientrare nella stanza sbloccata e aprire la porta accanto alle **valigie**. Infilatevi nel condotto di aerazione e vi troverete sopra nella stanza vuota del **magazzino dell'aria**. Aprite la porta e raccogliete dal pavimento munizioni e healing pack, percorrete la **scala** e preparatevi a un'altra scarica di adrenalina: un altro confronto a fuoco!

GERMANIA - BERLINO

Questa sparatoria è più difficile della precedente al **vagone 14**, specialmente se state giocando da Esperto. Tre terroristi davanti e due alle spalle, ma ormai vi sentite immortali... La migliore strategia è sparare, buttarsi a terra e rotolare, alzarsi e sparare, di nuovo lanciarsi e rotolare... Comunque, potete usare gli healing pack, ricordatevene! E quando sarete immersi nel sangue fino al collo, finalmente affronterete il primo **boss** nel gioco...

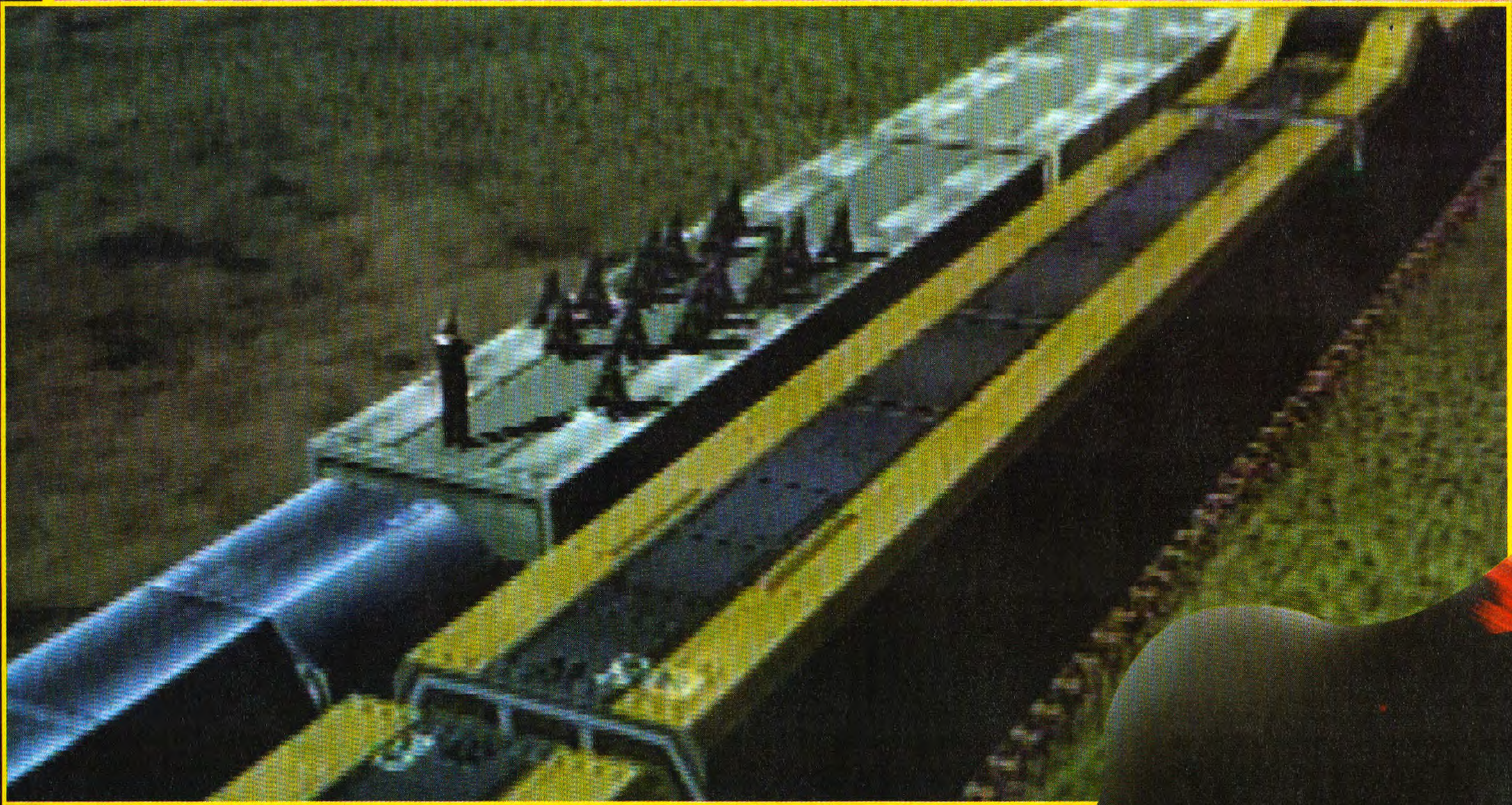
GERMANIA- LIPSIA

Dopo la sparatoria vi inoltrerete nella parte di treno aggiunta dai terroristi. Entrate dallo **sportello** nel tetto e prelevate le munizioni. potete anche entrare nella stanza accanto se volete, ma non è necessario; ci trovereste 2 terroristi con i loro cani e qualche proiettile e granata che non potete usare. Se accettate un consiglio, a questo punto **salvate**. Prendete l'altra strada, e un terrorista sbucherà dal nulla per offrirvi l'alto piacere d'impallinarlo. Non è gentile? Non fatelo aspettare, e poi entrate nel **vagone 2** e affrontate il boss. Questi è armato con una **balestra**, si muove lentamente e i suoi colpi sono facili da evitare. Sparategli 10-15 colpi e lo massacrerete! Fregategli il **microfilm A**, la **balestra**, la **White Cardkey** e squagliatevela.
Salvate di nuovo, perché la parte che segue potrebbe non essere facile come sembra. Usate la White Cardkey per sbloccare la porta che conduce al **vagone 1**. Ma questo treno aggiuntivo si sta per schiantare; per salvarvi dovete emulare Missione Impossibile e risaltare sul Blue Harbour, il tutto senza scompigliare un capello... Esaminate la stanza per un memo e un healing pack, e preparatevi a un **esame di guida**. Quanto tempo fa vi hanno regalato la patente? Ahi ahi... superatelo con successo, e uscite attraverso la **scala**.

GERMANIA - FRANCOFORTE

Dopo l'ennesima chiacchierata con il quartier generale date un'occhiata sul tettino del **vagone 4** e troverete un altro po' di **TNT**. Ora potete scendere nella **sala computer** principale. Fate quel che volete della guardia che vi aspetta lì. Purché sia doloroso, appropriatevi del memo che troverete nella stanza e spostatevi nella stanza più piccola, dove si trova il **sistema di mantenimento** del computer. Sbloccate il sistema di portelli e procedete alla stanza successiva.
Aprite il **portello** nel pavimento e attraversate il **vagone 5**. Poi sbloccate la porta per il **vagone 6** (per quanto mi scocci ammetterlo, temo di aver tralasciato qualcosa nella parte di gioco che segue, perciò sentitevi liberi di fare esperienze diverse...)
Attraversando le porte del **vagone 5** vi ritroverete in una **camera a gas**; tenete pronti i vostri healing pack! C'è un **interruttore** sull'altro lato della camera, e dovete riuscire ad arrivarci, azionarlo e tornare indietro. Usate i vostri healing pack ogni volta che vi servono, e dimenticate per ora la **corda** sul pavimento: tornerete più tardi. Uscite dalle porte e salite al piano superiore nel vagone 5.
Arriverete in una stanza dove un **robot** vi sta aspettando. Non fatevi colpire e distruggetelo velocemente per prendere le





CHASE THE E...

munizioni per MP5 che porta su di sé. Poi girate l'**angolo della sala** e impossessatevi finalmente dell'**MP5**! Ora che ce l'avete sarà tutto più facile...
Entrate nella stanza buia e liberatevi delle due guardie che vi si trovano. Arrivate fino alla fine della stanza e premete il **bottone** che libera dal campo elettrico e dal gas velenoso la camera a gas dabbasso. Prendete il **memo** che sta lì vicino e riscendete alla **camera a gas**. Ora la camera è libera e potete prendere la **corda** sul pavimento. Combinatela con la **balestra** e proseguite; la prossima stanza è riempita di campi elettrici. Premete il bottone sull'**ascensore** e utilizzate da sopra la balestra. Ora muovetevi con attenzione, o non riuscirete mai ad arrivare al **prototipo IC**... prendetelo e tutte le trappole si disinnescheranno. E usciti dalla stanza udirete di nuovo il richiamo della dolce Christina... Congratulazioni, avete appena finito il **Disco 1** di Chase The Express!

GERMANIA – STOCCARDA

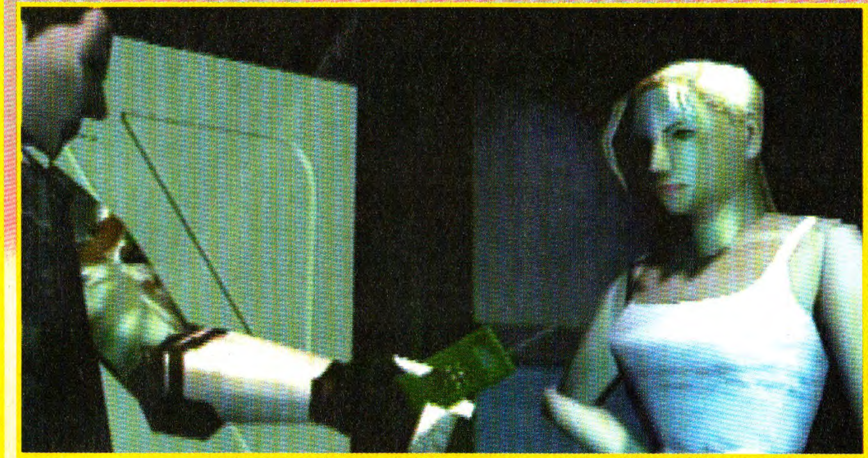
Preparatevi al livello più lungo del gioco. Tornate al **vagone 12** e state mooolto attenti per la strada, come una vergine in un vicolo buio. C'è nuova roba che potete prendere in alcune stanze dove siete già stati, perciò se siete avidi potete fermarvi ad ammucchiare ricchezze. E sulla vostra strada per raggiungere il tetto del **vagone 9** vi aspetta a braccia aperte il secondo boss; sbaragliate i suoi soldati e affrontatelo sul tetto del **vagone 11**. Vi suggerisco di non usare l'MP5 ora, per riservarlo come regalino speciale a Zugoski più tardi. Questo secondo boss è armato di **lanciafiamme**, e non è da sottovalutare. Tutto quello che vi posso dire è: non cercate mai di tirargli addosso due colpi per volta. Colpitelo una volta, poi correte e saltate avanti e indietro come un canguro, se tenete alla vostra pelle!
E quando sarete riusciti a farlo fuori, prendetegli il **microfilm B** e partite alla volta di Zugoski.

Boris Zugoski è nella stanza dove avete liberato Christina la prima volta. Se avete fatto tutto giusto, starà tenendo Billy McGuire in ostaggio quando lo raggiungerete.
***Assicuratevi di salvare il gioco prima di arrivarci, Boris è un SOB decisamente coriaceo nel livello esperti. ***

Tenetevi pronti con l'MP5 e... in bocca al lupo! Boris Zugoski può schivare i vostri colpi, e quel che è peggio lancia **bombe a mano** che non lo feriscono. Comunque, quando ne avrete avuto ragione impossessatevi del **pentagono** e del suo **pacchetto di sigarette**. E, se siete stati tanto gentili da procurare a **Billy McGuire** il giubbotto antiproiettile, si sarà salvato e potrà parlarvi. Appena lasciata la zona riceverete una chiamata da Christina. Se non siete troppo stanchi raggiungete il **vagone 10** dove potrete incastrare il pentagono al **muro** e trovare la stanza nascosta dietro lo **specchio**. In questa stanza prendete le cartucce per l'SP550, il memo e il **disco A**.
Sono convinto che questo disco A sia un pezzo importante di un puzzle, ma non sono ancora riuscito a capire a cosa serva!
Ora tornate al **vagone 4** e usate la **Gold Cardkey** per aprire la porta al secondo piano. Prendete la **pistola** nel bagno e combinatela con quella che già avete: aumenterete la potenza di fuoco... potendo avere doppi colpi.
Trovate la **Black Cardkey** e un memo nella stanza successiva; ora dovete raggiungere il **vagone 3** con il **prototipo IC**. Usate la Black Cardkey per aprire la porta alla fine del **vagone 4** ed eliminate le due guardie che vi aspettano nella camera. Ce n'è un'altra più piccola alla fine del **vagone 3**; visitatela prima di salire e raccogliete i regali che vi dispenserà. Risalite, fumatevi una sigaretta mentre il computer va per fatti suoi, e se riuscite a non addormentarvi quando il tutto è finito acchiappate l'healing pack e proseguite nella stanza successiva, dove troverete l'ennesimo memo e la **canna** per l'SP550. Seguite di nuovo l'ambasciatore alla stanza contenente la **statua dell'angelo** e prendete il **disco** con le informazioni segrete...

SVIZZERA – ZURIGO

La gita per il treno non è ancora finita: temo che alla fine non riuscirete più a vederne uno! Dovete a tutti i costi raggiungere il **vagone 15**. Quando arrivate al **vagone 6**, entrate nella stanza che avete aperto con la Grey Cardkey e usate la **chiave** che avete





appena trovato per aprirla: sorpresa sorpresa, non ci trovate Claudia Schiffer ansiosa di essere salvata da voi, ma l'**SP550**! Questa è decisamente l'arma migliore del gioco, potete innestarvi la **canna** per migliorare la sua portata di tiro e la sua precisione. Dopodiché andate a incontrare il quarto boss sul tetto del **vagone 9**. Questi ha un paio di **fucili a raggi laser** ma è fondamentalmente un brocco, da sistemare con una mano legata dietro la schiena... Fatelo a pezzi e recuperate l'ultimo **microfilm C** per ritornare infine al **vagone 15**, dove troverete i soliti pensierini di Natale. Assicuratevi di avere con voi il **Disco A** o il **disco segreto** con voi, ed entrate nel **vagone 16**. Un altro mezzo sonno, poi aprite il **portadocumenti** e fate vostri il **Disco B** e la **chiave** che contiene. Mettete da parte bollori e idee strane e usate la chiave per aprire le **manette** di Christina, poi andatevene senza attendere ricompense.

SVIZZERA - GINEVRA

Ora tornate al **vagone 4**... A furia di fare su e giù mi è venuto l'esaurimento ormai, e ucciderei anche mia madre se la beccassi su questo treno, quindi anche voi non dovreste avere difficoltà a apazzare via chiunque vi intralci con l'SP550! Andate dritti alla **sala computer** principale nel vagone 4 e date a Billy McGuire il **Disco B**, quindi recatevi al **vagone 2**.

FRANCIA - LIONE

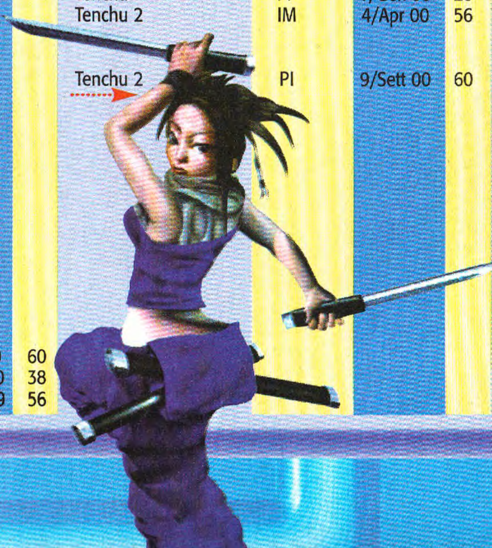
Fate mente locale: dimenticato niente? Spazzolino, preservativi, avete letto tutti i microfilms? Vi servono gli schemi, è importante! Entrate nel **vagone 2**, badando bene di avere in tasca il **pacchetto di sigarette** di Boris, non si sa mai vi venisse voglia... Andate alla parte anteriore del vagone e prendete le **pinzette** e lo strumento accanto, che userete per osservare l'interno di **tre bombe** che aprirete... Non lamentatevi, non è un'autopsia! Disarmatele secondo gli schemi dei microfilm, poi salite al piano superiore nel vagone 2. Uccidete il terrorista ed entrate nel **vagone 1**. Prendete le **granate** e il **lanciagranate** per l'SP550 (io non l'ho mai usate, ma suppongo siano per il boss finale/Mason). Uscite dal treno attraverso la porta nel **vagone 1** e trovate l'ultima testata nucleare, che disarmerete utilizzando gli appunti annotati sul pacchetto di sigarette (chi l'ha detto che il fumo fa male?) e finalmente tagliate il traguardo: il gioco è finito. Okay, okay, questo è quello che credo che gli scarabocchi sul pacchetto di sigarette dicano: "**Stella blu, luna nera** e **terra rossa** metteranno tutto a riposo". Questo è tutto, spero vi siate divertiti e che non boicotterete le Ferrovie dello Stato!

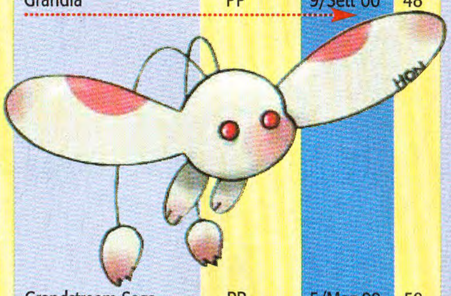


Tutti i giochi

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
ARCADE			
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Dan Gun	IM	8/Ago 00	61
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Grand Theft Auto 2	PG	1/Gen 00	30
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36
AVVENTURA			
A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Chase The Express	PG	8/Ago 00	32
Crusader of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Dracula - La resurrezione	PP	7/Lugl 00	40
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Galerians	PG	7/Lug 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Nightmare Creatures 2	PP	6/Giu 00	42
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Parasite Eve 2	PI	7/Ago 00	62
Parasite Eve 2	PG	9/Sett 00	20
Parasite Eve 2	AS	9/Sett 00	74
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
Syphon Filter 2	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
Vagrant Story	PI	7/Lugl 00	58
Vagrant Story	PG	8/Ago 00	28
Vagrant Story	AS	8/Ago 00	78
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61
AVVENTURA PUNTA E CLICCA			
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
The X-Files	PP	8/Ago 99	36
AZIONE			
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of the Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard 2	PG	4/Apr 00	20
Dragon Valor	PI	8/Ago 00	65
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil	CL	11/Nov 99	54
MediEvil 2	PI	3/Mar 00	78
MediEvil 2	PG	5/Mag 00	12
Medievil 2	AS	7/Lugl 00	76
Spider-Man	PI	6/Giu 00	66
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu	PP	1/Gen 99	28
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Tenchu 2	PI	9/Sett 00	60
Terracon	PI	7/Lugl 00	64
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12
GIOCHI DI RUOLO			
Alundra 2	PP	7/Lugl 00	42
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Grandia	PP	9/Sett 00	48
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PP	7/Lugl 00	38
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Saga Frontier 2	PP	6/Giu 00	36
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Vandal Hearts	PP	8/Ago 00	42
Xenogears	IM	6/Giu 99	66
PICCHIADURO			
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Psychic Force 2	PP	6/Giu 00	57
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Star Wars - Jedi Power Battles	PP	6/Giu 00	34
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18
X Men: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73
X-Men Mutant Academy	PP	9/Sett 00	40
PLATFORM			
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38







TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Crash Bandicoot Warped	CL	8/Ago 00	58
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Jumping Flash 3	IM	6/Giu 00	60
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rayman 2	PI	9/Sett 00	62
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75



Puzzle

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Spin Jam	PP	7/Lugl 00	55
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

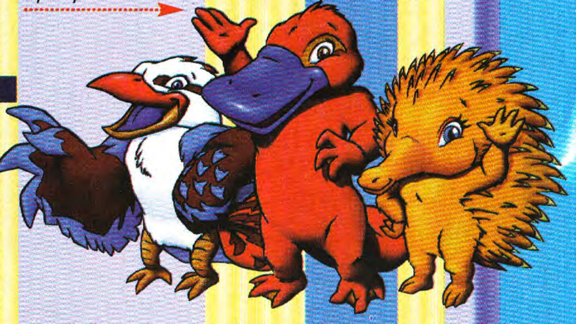
Racing

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bomberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Colin McRae Rally 2	PG	7/Lugl 00	22
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Destruction Derby Raw	PG	7/Lugl 00	18
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 World GP	PP	2/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Jet Moto 3	IM	8/Ago 00	60
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Le 24 ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mobil 1 Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Moto Racer WT	PI	8/Ago 00	63
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Nascar Rumble	PP	9/Sett 00	47
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Need For Speed: Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20
N-Gen	PI	5/Mag 00	72
N-Gen	PG	7/Lugl 00	30
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
360°	PP	8/Ago 99	60
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36
Wip3out Special Edition	PP	7/Lugl 00	34



Simulazione sportiva

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Arena Football	PP	9/Sett 00	54
Barbie Supersport	PP	7/Lugl 00	47
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Brunswick 2	PP	8/Ago 00	56
Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
Everybody Golf 2	PP	6/Giu 00	51
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A Premier League Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
Grind Session	PI	7/Lugl 00	60
Hardcore Revolution	PP	8/Ago 00	54
International Track & Field	PP	3/Mar 00	62
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Jerry Lopez Surf	PP	9/Sett 00	42
Jimmy White's 2	PP	7/Lugl 00	52
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
LMA Manager	PP	5/Mag 00	34
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
MTVSports	PP	1/Gen 00	60
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44
NFL Blitz 2000	PP	1/Gen 00	63
NHL Blades of Steel 2000	PP	6 Giu 00	54
NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67
NHL Rock The Rink	PP	6/Giu 00	53
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
No Fear: Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72
Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71
Ronaldo V-Football	PP	6/Giu 00	44
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Sydney 2000	PG	9/Sett 00	30
Speedball 2100	PI	7/Lugl 00	65
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70
Street Skater 2	PG	6/Giu 00	30
Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57
Tele+ Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
This Is Football	CL	6/Giu 00	64
Thrasher: skate and destroy	PP	2/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51



TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Tony Hawk's Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Tony Hawk's Sketeboarding	AS	4/Apr 00	90
Tony Hawk's Pro Skater 2	PI	6/Giu 00	68
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Champions League 2000	PP	5/Mag 00	44
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67
Victory Boxing 3	PP	7/Lugl 00	56
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68
WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66

SIMULAZIONI VARIE

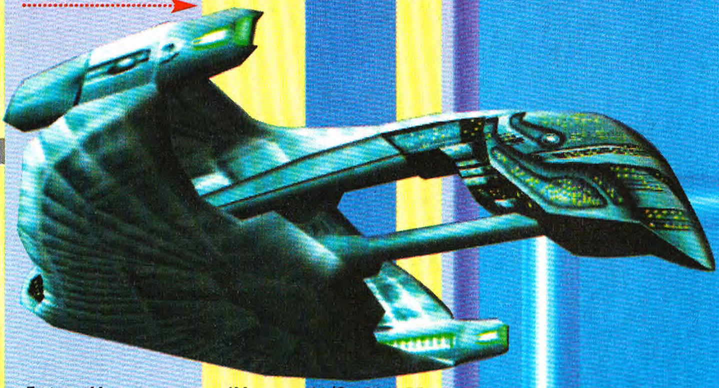
TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Beatmania	PP	9/Sett 00	52
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Midnight in Las Vegas	PP	5/Mag 00	58
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Stealth Patrol Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40
Streak	PP	3/Mar 99	40
Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Vib Ribbon	PI	7/Lugl 00	62
Vib Ribbon	PP	8/Ago 00	52
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65

SPARATUTTO

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Armorines	PP	8/Ago 00	40
Army Men Operation Meltdown	PP	6/Giu 00	46
Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Grudge Warriors	PP	7/Lugl 00	57
Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
Millennium Soldier Expendable	PP	2/Feb 00	40
Missile Command	PP	7/Lugl 00	53
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake 2	PG	11/Nov 99	12
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Rescue Shot	PP	7/Lugl 00	48
Resident Evil Survivor	PP	7/Lugl 00	50
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Silent Bomber	PI	4/apr 00	74
Silent Bomber	PP	8/Ago 00	36
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	2/Feb 00	64
Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
Star Ixiom	PP	6/Giu 00	52
Star Trek: Invasion	PI	6/Giu 00	72
Super Dimension Star Trek Invasion	PG	9/Sett 00	26





TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

STRATEGICI

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Front Mission 3	PG	8/Ago 00	24
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Hogs of War	PG	9/Sett 00	20



TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Team Buddies	PI	8/Ago 00	64
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

LEGENDA

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione


Mille Miglia™
'la corsa più affascinante del mondo'
631
22
PlayStation
PAL
Mille Miglia
Stirling Moss
SCi
PlayStation
Stirling Moss
SCi
1000 MIGLIA
"♣" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©2000 SCi (Sales curve Interative) Ltd.
All rights reserved. SCi is a trademark of SCi (Sales Curve interactive) Ltd. E&OE.
PlayStation
www.halifax.it
HX HalifaX
a db Division
www.halifax.it/best/millemiglia